PS2 · XBOX · GC · PS3 · X360 · WII · PSP · NDS · GBA · retro

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

XI. ÉVFOLYAM 9. SZÁM, 2007. szeptember

799,- Ft

# KONZOL



# HALO 3

## KIT REJT A LEGENDÁS SISAK ?

EXKLUZÍV HALO 3 LELEPLEZŐ TESZT MAGYARORSZÁGON ELSŐKÉNT

EXPÓMUSTRA: E3 2007 • HAVI TÉMÁNK: GAMER PÁRKAPCSOLATOK • THE DARKNESS • TRANSFORMERS • RATATOUILLE
RESIDENT 4 WII • HEAVENLY SWORD • BIOSHOCK • BLUE DRAGON • BRAVE STORY: NEW TRAVELER • BROTHERS IN ARMS DS



MEDAL OF HONOR
AIRBORNE™
Számunkra itt kezdődik.
A mélyben tomboló pokol szétszórja az osztagot.
A káoszban mindenkinek egyedül kell döntést hoznia.
Legyen a templomtorony?
Inkább a polgármester udvara?
Vagy mi van, ha egyenesen a fritzek bunkerére ugrasz?
Mindenki saját sorsának kovácsa.
moh.ea.com
electronicarts.hu/moha
PC-N MAGYAR FELIRATTAL
16+
www.pegi.info
PC DVD ROM
EA mobile
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
Hamarosan
EA
© 2007 Electronic Arts Inc. Az EA, az EA embléma, és a Medal of Honor Airborne az Electronic Arts Inc. (bejegyzett) védjegye az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban. A Medal of Honor az Electronic Arts Inc. (bejegyzett) védjegye az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban számítógépes és videojátékokra. Minden jog fenntartva. A „PlayStation", „PLAYSTATION" és a „PS" Family emblémák a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei. A Microsoft, Xbox, Xbox 360, és Xbox LIVE, továbbá az Xbox emblémák a Microsoft cégcsoport védjegyei. Minden más védjegy bejegyzett birtokosának tulajdona.


576 KByte
HALO 3
A 3. ELJÖVETEL
2007.09.26.
MAGYARORSZÁGON IS.
Add le rendelésed szeptember 25-ig az 576 áruházaiban, és nyerd meg az alábbi ajándékok egyikét!
3 db
2 db
5 db
SAMSUNG
16+
www.pegi.info
ONLY ON XBOX 360
BUNGIE
Microsoft game studios
Jump in.
XBOX 360 LIVE

# tartalom »»



## feature



## multiteszt



## playstation 2



## wii



## playstation 3



## xbox 360



## playstation portable (psp)



## nintendo ds





**576 Konzol** • A megszállott játékosok magazinja • Címlap: Halo 3 (Xbox 360) • 576konzol@576.hu, www.576konzol.hu • Laptulajdonos: Balogh Zsolt • Főszerkesztő: Martin • Lapterv: 576 Konzol Team • Kiadványszerkesztő: Szalontai Attila • Kiadja: Comgame Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112. Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24 (Árpád Üzletház). Telefon: 06-1-369-26-86 • Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda Zrt. (Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató) • Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt • Előfizethető: Comgame 576 Kft. és alternatív terjesztők, 1329 Bp. Pf.: 24. Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük •  ISSN 1417-9296

# AKTuális »» 108

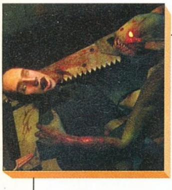
## 2007 szeptember – kint esik, sárgulnak a fák, bent durrog a shotgun, csattog a kard, és kék sárkányok gitároznak a nappaliban

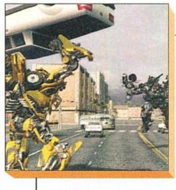
Képzeljetek el egy embert, aki egy rusnya, kopár szakadék – vagy legyen inkább feneketlen gödör – mélyéről kapaszkodik felfelé a kies sziklafalon. Fáj a keze, leverte már a lábát, ömlik róla a víz, tehát mondhatni, igencsak ramatyul érzi magát. Egy kulacs van nála mindössze, némi meleg, poshadt vízzel. Aztán egyszer csak felnyúl, és érzi, hogy elérte a peremet! Belekapaszkodik, felhúzza magát, és kimerülve elterül. Felül, körülnéz, és... egy csodálatos édenkertben találja magát pálmákkal, gyümölcsfákkal, vízeséssel és egy török büfével, ahol a mosolygó, napbarnított szakács éles késével már szeli is neki a friss, ínycsiklandozó borjúhúst a döner kebabjához. (Eltérő ízlés esetén az étel tetszés szerint helyettesíthető bármivel.)
Valahogy így éreztük magunkat mi, megszállott játékosok az elmúlt hónapok során, abban a borzalmas, játékmentes időszakban, amit a jelek szerint – elég csak megvizsgálni a tartalomjegyzéket – végre magunk mögött hagytunk. Most aztán mindenki kösse fel a gatyát/szoknyát, izzítsuk a pénztárcákat, mert beindult a gőzhenger! Befutott az őszi-téli játéközön első hulláma, telis-tele fantasztikus címekkel, most már tényleg csak egy feladatunk van: kitalálni, hogy melyik stuffot válasszuk!
Kezdjük talán ott – mert nem kis dolog, büszkék is vagyunk rá –, hogy hosszas egyeztetés, utazgatás, idegeskedés és mindenféle misztikus titoktartási szerződések aláírása után sikerült exkluzivitást szereznünk a világszerte talán legjobban várt X360 cím, a **HALO 3** tesztelésének jogára. Most végre fény derül rá, hogyan képzelte el a Bungie a *végső harcot*, mi lesz Master Chief, és nem mellékesen a világ sorsa. Reméljük elégedettek lesztek a végeredménnyel, hisz azért, hogy ez a teszt benne lehessen szeptemberi számunkban, még a magazin megjelenését is el kellett tolnunk egy héttel...
Folytatásként, hogy a PS3 tulajok se maradjanak nagy durranás nélkül, felhívnám figyelmeteket a **Heavenly Sword** bemutatónkra, egy olyan játékéra, amely csinos főszereplőnőjével, frissességével, üdeségével és lélegzetelállító, grandiózus látványvilágával igazi nextgen színvonalat csempész a játékszobákba.
A napfényes, hősies érzelmekkel átitatott pillanatok után itt az idő, hogy – ha épp borús a hangulatunk – meglátogassuk az ellenpólust is, leszálljunk a mélybe, a horror, sötétség, félelem és rettegés világába. Fedezz fel egy végtelenül bizarr, mutánsokkal és őrült tudósokkal teli, vérrel bemocskolt víz alatti várost minden idők egyik legstílusosabb FPS-ében, a **Bioshock**ban, vagy egy vérfagyasztó, emberhúsra éhes alvilági szövetségessel a nyakadban küzdj meg az eredendő gonosszal a **The Darkness**-ben, de ha ez nem lenne elég, ragadj shotgunt és látogasd meg a vidéki rokonokat a **Resident Evil 4** csúcsszuper Wii verziójában!
Mint az látható, szokatlanul sok, komoly pontszámmal díjazott, pazar játék kapott helyet ebben a számban – és elárulhatom, ez a tendencia a következő hónapok során csak tovább fokozódik majd! X360-ra, PS3-ra és Wii-re is várható még az idén jó pár kihagyhatatlan cím, a hordozható masinák pedig természetesen tovább folytatják diadalútjukat.
Kontrollert a kézbe, öveket becsatolni, hangerőt feltolni, szemeket a képernyőkre – induljon a játék!

*Martin*

## Az 576 Konzol pontozási rendszere

1 - 2.5 – Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3 - 4.5 – Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5 - 5.5 – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6 - 7.5 – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8 - 9.5 – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!



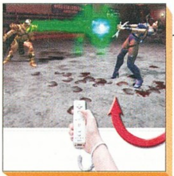





















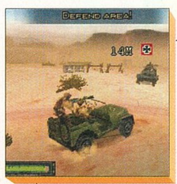






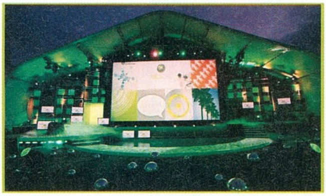




# e3 » microsoft «





Vicces, de igaz: a Microsoft esetében legalább annyira fontos volt az, ami az idei Electronic Entertainment Expo előtt és után történt, mint ami magán az expón. A furcsa kettőség oka: két bejelentés, ami megrengette... no nem a világot, inkább csak az Xbox univerzumot, annak is a netes fórumokat éjt nappallá téve bújó részét.

Az idén július közepére időzített E3 nyitány előtt alig pár nappal, július hatodikán izgalmas sajtóközleményre ébredt ugyanis a világ a játékipar újdonságaira és furcsaságaira fogékonyabb része: a Microsoft hivatalos közleményben ismerte el az Xbox 360-ak „elfogadhatatlanul magas" (idézet tőlük) meghibásodási rátáját, külön kitérve a hírhedt „három piros ledes", azaz népszerűbb nevén Red Ring of Death (RROD) problémára – ez ugyebár az esetek többségében a GPU túlzott túlmelegedése által indikált gépelhalálozást takarta. A Microsoft a túlzott mértékű meghibásodásokra az Xbox 360-ak garanciájának kiterjesztésével válaszolt: ezentúl három év jótállás jár minden géphez. A „minden" szócskát tessék szó szerint érteni, a kiterjesztett garancia ugyanis visszafelé is érvényes – ha a premierkor vásárolt géped adja meg magát esetleg holnapután, még mindig visszaküldheted egy jó kis grátisz javításra. A megnövelt időtartalmú garancián kívül a Microsoft nagy lendülettel vizsgálja / orvosolja a RROD problémák hardveres okát. Ami ebből már most tapasztalható: az újonnan gyártott, illetve frissen szervízelt modellekbe plusz egy hűtőbordát szerelnek. A meghosszabbított garancia (ez az ingyenes javításon kívül az ingyenes szállítást is tartalmazza) laza 1,05-1,15 milliárd dollárnyi pluszköltséget jelent a Microsoftnak – ezt a költséget a június harmincadikával végződő üzleti negyedévben számolták el. A bejelentést követően az Xbox divízió vezetői megtartották a maguk kötelező Canossa-járását, *Peter Moore* Xbox nagyfőnök például a népszerű amerikai online magazinnak, a Gamespotnak nyilatkozva személyesen kért bocsánatot a RROD problémáktól szenvedő vásárlóktól – elmondása szerint gyorsabban is reagálhattak volna a felmerülő gondokra. Moore ugyanakkor cáfolta azokat a (még júniusban) több helyen is felbukkanó vádakat, melyek szerint a *Forza Motorsport 2* felelős több gép meghibásodásáért – Moore szerint a probléma hardveres jellegű, az Xbox 360 szoftvereknek (így a Forza 2-nek) semmi közük nincs hozzá.

A másik bejelentés pont magát a fent mindenkitől sűrűn bocsánatot kérő Moore urat érintette: emberünk becsülettel végigcsinálta az E3-mat, aztán az expo után pár nappal, július tizennyolcadikán – mindenki számára váratlanul – távozott a Microsofttól, és így persze az Xbox részleg éléről is. A távozás okai Moore saját elmondása szerint „személyes és családi jellegűek", vissza akart költözni San Francisco-ba. Moore távozása természetesen nem maradt kommentár nélkül, vad pletykák keltek lábra arról, hogy a kényszerűen bevállalt garancia, illetve a többször is csökkentett „ennyi fogunk leszállítani" Xbox 360 cél-mennyiségek miatt kellett mennie – ezeknek állítólag semmi valóságalapja nincs, Moore hónapok óta tervezi a változást. Hová megy? Egyenesen egy másik játékipari óriáscég, az Electronic Arts ölelő karjaiba, ahol az EA Sports részleget fogja igazgatni. A sors fintora: Moore utódja az Electronic Arts tavaly távozó elnöke, *Don Mattrick* lesz – Moore szeptemberben kezd az EA-nél, Mattrick pedig szintén szeptemberben veszi át a gyeplőt Xbox fronton. Moore-t ráadásul sajnálni sem kell: a neten közzétett munkaszerződése alapján az EA 550 ezer dolláros éves fizetést, 1.5 millió dolláros egyszeri „kompenzációt", és vaskos részvényopciókat ad neki. Mi is ilyen feltételekkel szeretnénk egyszer munkahelyet váltani... azaz dehogy, hiszen mindent az olvasóért, mit nekünk a dollármilliók! :)

Sokkoló bejelentések letudva, lássuk az E3-mas történéseket (...meg kicsit azt is, ami utána történt). Kisebb, zsugorított E3 ide vagy oda, a jó öreg céges konferenciák most sem maradhattak el, a Microsoft is tartott ilyet – talán kicsit kevésbé grandiózust, mint a régi szép időkben, de a lényeget azért letudták. A konferencia nagy részét Moore vezényelte le, ő rögtön dinamikus nyitány (élőzenekaros Halo zenebona) után okot adott némi derültségre – beállt ugyanis gitározni a **Rock Band** zenekarba. A Rock Band az eddigi két Guitar Hero-t jegyző Harmonix új játéka, az Activision helyett most már az Electronic Arts kötelékében. A koncepció alapjai változatlanok, zenélj műanyag hangszereken a képernyőn elővezetet ritmusra és ütemben – a mérte és a fókusz azonban változik, sztárgitáros helyett most már egy teljes rockbanda helyébe képzelhetjük magunkat. Nem egyedül, persze, lesz szóló és basszusgitáros, dobos és énekes – egy teljes zenekar, akik ezúttal online is együtt tudnak majd zenélni – sőt, ez a „kooperatív multiplayer" zenélés adja majd a játék igazi savaborsát. A Rock Band kiegészítőkkel egybecsomagolva lesz megvásárolható, különféle kiszerelésekben, a teljes cuccot (azaz az összes hangszert és mikrofont) tartalmazó csomag 200 dolcsiba fog kerülni – ami elsőre igen soknak tűnik, de ha elosztod négyfelé, akkor már jóval elviselhetőbb az összeg. A jelenleg is tomboló Guitar Hero mániát elnézve a Rock Band biztos sikerre számíthat – november végén fog megjelenni, Playstation 3-ra, PS2-re és persze Xbox 360-ra.

A kissé döcögős örömzenélés (Moore többször is előhívta a játék menüjét akció közben) után komolyabbra fordult a hangnem, jöttek a kötelező számadatok. Az Xbox 360 az elvárásoknak megfelelően fogy, a PS3-mal való összehasonlítás különösen kedvező, az MS gépéből jelenleg (július) is kétszer annyit adnak el mint a konkurensből. Szoftverek terén szintén vezető pozíciót tartanak, Moore szerint Xbox 360-ra több szoftver fogy, mint a két vetélytárs konzolra (PS3 és Wii) együttvéve – ami a nagyobb installált bázist és az egyéves előnyt tekintve mondjuk nem csoda (inkább egyszerű matek). Az Xbox Live felhasználók tábora dinamikusan nő, június végére elérte a 7 milliót, jövő nyárra 10 millió felhasználóra számítanak. Az eddig leginkább Észak-Amerikában elérhető film / sorozat letöltős Video Marketplace is terjeszkedik, idén ősszel Európában is beindul a szolgáltatás. A Microsoft megegyezett a Disney-vel: a mikiegeres stúdió (és különféle leányvállalatai, mint például a Miramax) kínálata július közepétől teljes egészében elérhető a Marketplace-en.

Mivel a konferencia játékszekciója teljes egészében – előre megfontolt szándékkal, Moore által az összeröffenés elején külön kiemelve – az IDEI Xbox 360 kínálatra koncentrált, túl sok új bejelentést nem sütöttek el, és amit elsütöttek az sem elsősorban a hardcore játékos rétegnek szólt. A casual (eseti) játékosok körében a Microsoft idén két játékkal kíván erősíteni. Az első a **Viva Pinata: Party Animals**, ami nem a Rare tavalyi kertészkedő-állatkás játékának közvetlen folytatása, inkább egy ahhoz lazán kapcsolódó, humoros minijáték-gyűjtemény, természetesen ismét a pinyáták főszereplésével. Minijátékból lesz vagy ötven, kétféle ízben: tucatnyi verseny-jellegű bohóság, a többi pedig kissé bizarr, a hagyományosabb minijáték-jelleget néhol többszörösen is felrúgó feladat. A Party Animals annyira nem folytatás, hogy nem is az eredetit elkövető Rare fejleszti, hanem a Krome Studios. Megjelenni október legvégén fog. Kapcsolódó hír, bár nem az E3-on, hanem az augusztusi Comic-Con alkalmából jelentették be: jön a Viva Pinata Nintendo DS verziója – ezt viszont nagyon is a Rare fejleszti, az eredeti X360 koncepciót dolgozzák át zsebkonzolos formába, érintőképernyős vezérléssel megfejelve – ebből sajna egyelőre se képeink nincsenek, se megjelenési időponttal nem tudunk szolgálni, gyanúnk szerint bőven 2008-as premierre lehet számítani.

A másik, nem-hárdkórokat bccélzó játék a **Scene it? Lights, Camera, Action**. A Scene It nem véletlenül hasonlít annyira a Sony sikeres (egyelőre PS2-es, de hamarosan a hármas számú Pléjstációra is átköltöző kvíz-játékára, a BUZZ-ra – ugyanis ez is egy kvíz-játék, ezúttal mozis („ismerd fel XYZ filmsztárt", „melyik filmből származik az XYZ idézet", és hasonló okosságok) témá-













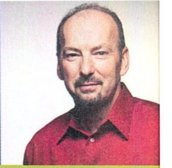


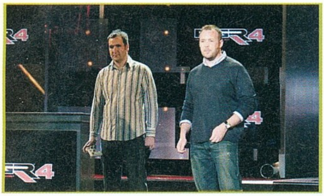












ban. A Buzz-hoz külön „nagygombos" kontrollerek járnak – láss csodát, a Scene It ilyen, szép színes irányítókkal egybecsomagolva érkezik. Minket kevésbé hozott izgalomba, de biztosan lesznek olyanok, akik erre gerjednek – nekik november elejéig kell várniuk rá.

A **Project Gotham Racing 4** új trailere viszont határozottan feljebb tornászta a vérnyomásunkat, pozitív értelemben véve persze. Az E3 előtt nem sokkal derült ki, hogy a PGR4 nagy dobása – a esős és havas versenyek mellett – a motorok hadrendbe állítása lesz. Igen, motorok, méghozzá nem külön versenyszámban, hanem kőkeményen, együtt a sportkocsikkal. Kiderült a játékban szereplő városok teljes listája is: Makaó (Kína), Las Vegas (USA), London, (Egyesült Királyság), Szentpétervár (Oroszország), Tokió (Japán), New York City (USA), Sanghaj (Kína), Quebec (Kanada), plusz két versenypálya, a most már mindenhol szinte kötelezően szereplő Nürburgring, és a Michelin Test Track – utóbbi nem valós pálya, a fejlesztők fejéből pattant ki. A PGR4-ben egyébként 120+ járgány szerepel, ízelítő a kínálatból: 1957 Maserati 250F, 1963 Chevrolet Corvette Sting Ray, 1978 Lamborghini Countach LP400, 1993 Toyota Supra Turbo, vagy például a 2006 Ferrari 599 GTB Fiorano. Az eredetileg szeptember végére tervezett megjelenés némileg csúszik (a pletyók szerint a motorok viselkedését finomhangolják, mert nem voltak velük megelégedve), így a premier október tizenkettedike magasságában várható.

Újabb régóta várt játék: **Mass Effect**. Hosszas csúszkálás után idén novemberben végre megjelenik, az új, E3-mas trailer roppant bíztató volt. A Bioware új, epikus sci-fi RPG-je bombasztikusnak ígérkezik: az igényeknek megfelelően módosított Unreal 3 motor fut alatta, a harcok valós időben zajlanak, több planétát járhatunk be benne, a sztori pedig masszívnak tűnik – nem csoda, hogy trilógiát terveznek belőle. Várjuk!

Az E3 előtt vad szóbeszédek láttak napvilágot arról, hogy a Microsoft új Xbox 360 modellt fog bemutatni az Expón – sokan a jelenleg „Falcon" kódnéven futó 66nm-es gyártási technológiával létrehozott (éppen ezért állítólag jóval kevésbé melegedő) masina bemutatásában reménykedtek. Nem így történt: az E3-on bemutatott új modell az **Xbox 360 Halo 3 Special Edition**, azaz egy tematikusan – értelemszerűen zöldre – színezett X360. A gép mellé kapható lesz többféle, Halo 3 témájú kiegészítő is, pl. vezeték nélküli-kontroller, headset, vagy 20 gigás merevlemez. A gép (és a kiegészítők) a Halo 3 premierjével egy napon, szeptember huszonötödikén kerülnek a boltok polcaira, 400 dolcsis áron.

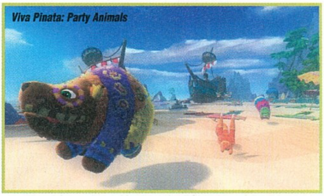
A nagy durranást a konferencia végére tartogatta a Microsoft: elsőként egy Halo 3 „kisfilmet" láthattunk, a „rendes" Halo mozifilm direktorának kiszemelt Neill Blomkamp rendezésében – igen érdekes, dokumentumfilmes stílusban, a WETA Digital finom CGI modelljeivel megspékelve. A Microsoft szerint ezek a kisfilmek (azóta már látható a második is) nem a Halo mozifilmet hivatottak felvezetni (mivel annak sorsa továbbra is bizonytalan, bár állítólag szépen csendben dolgoznak rajta, fű alatt folynak a pre-produkciós munkálatok), hanem a szervesen kapcsolódnak a Halo 3 reklámkampányához – egyfajta hangulatfokozás, ha úgy teszik, nem mintha kéne tovább fokozni a hangulatot, elég magasan van az már amúgy is...

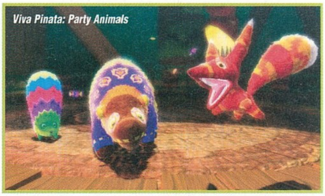
Végül pedig: új **Halo 3** trailer, amit most teljes részletességgel, kockáról-kockára elemeznék ki az olvasónak, de minek – a Konzol szeptemberi számában szuper-exkluzív, vaskos és kimerítő teszt olvasható a 2007-es év legjobban várt Xbox 360-as játékáról, tessék odalapozni gyorsan, és átböngészni, nagyjából minden kiderül belőle, amit csak tudni érdemes a játékról.

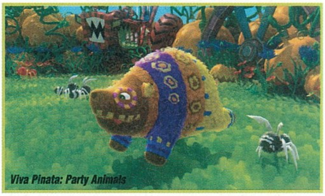
Ezzel zárult a 2007-es Microsoft E3 konferencia. Korrekt volt, se semmi olyat nem nyújtott (na jó, nagyon keveset) amiről korábban már valamilyen formában ne hallottunk volna. A Microsoft célja nyilvánvalóan a durvulens őszi Xbox 360 játékkínálat kommunikálása volt – a saját fejlesztéső cuccaikon kívül minden jelentősebb third-party címből felvillantottak valamit, sőt, néhány kiemelkedő cím – mint például a **Call of Duty 4**, vagy az **Assassin's Creed** még külön szekciót is kapott, fejlesztői kommentárral kísért gameplay prezentáció formájában.

A Konferencia egyik csúcspontjaként lement a **Grand Theft Auto IV** korábban már látott trailere is – Moore szerint mindkét eddigi trailer „Xbox 360 platformon futott", azaz az X360 verziót láthattunk akció közben. Akkor még nem tudtuk, most már igen: a Rockstar augusztus elején bejelentette, hogy nem készülnek el a közel egy éve beharangozott október végi időpontra a GTAIV-el, a játék csúszik – egészen 2008 tavaszáig. A bejelentés váratlan volt, de nem alaptalan: a játékot élőben próbáló kevesek komoly sebességproblémákról, és erősen félkész állapotban leledző helyszínekről számoltak be – inkább csússzon, mint hogy ilyen állapotban adják ki...

Akik E3-as árcsökkentést vártak, csalódniuk kellett – a Microsoft taktikusan kivárt (naná, hogy a Sony-t), és csak az expo után egy hónappal, augusztus közepén terítették a lapjaikat. Augusztus huszonegyedikétől a Core modell 279 euróért, a Premium pedig 349 euróért cipelhető haza Európában. Ősszel állítólag változik a gépek neve is: a Premium új színárnyalatot kap, és Pro-nak fogják hívni, és megjelenik egy „új Core", Arcade kódnéven – vezeték nélküli kontrollerrel és öt Xbox Live Arcade játékkal a memóriakártyán.

Viva Pinata: Party Animals


Viva Pinata: Party Animals



Viva Pinata: Party Animals

PGR4

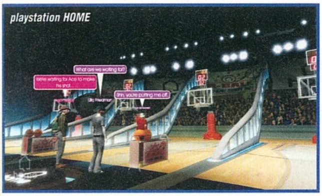

PGR4

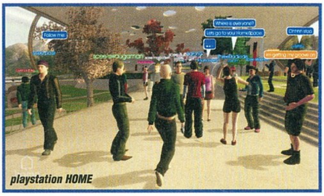

Viva Pinata: Party Animals


PGR4


PGR4





playstation HOME


playstation HOME


playstation HOME

Akárcsak a Microsoft esetében, a Sony 2007 nyári szereplését sem érdemes kizárólag az E3-ra szűkíteni – ez egyébként nagyon jól jellemzi magát az „új” E3-mat is, hiszen a korábbi idők gyakorlatának ellentmondóan szinte senki nem itt sütötte el a puskapor jó részét, ügyesen szétszórták az információkat a tavasz és a nyár vége között – talán jobb is így.

A Sony-nál a nyári hadjárat az E3 előtt pár nappal, július kilencedikén kezdődött: ekkor jelentették be ugyanis a gép régóta pletykált első árcsökkentését. Illetve: majdnem árcsökkentését, felemás árcsökkentését, vagy nevezzük, ahogy akarjuk – a lényeg az, hogy július tizedikétől Amerikában (hangsúlyozottan: csak Amerikában) a korábban 600 dollárért kínált, 60GB-os merevlemezzel felszerelt modell ár kemény 100 dolcsival esett, azaz 500 dollárért volt kosárba pakolható. A lépés érthető, a gép amerikai eladásai mutatói erősen visszafogottak voltak, szükség volt a mérséklésre. Mindenki bólogatott, és várta az európai árak megnyesését, ez azonban nem következett be, sőt, az E3 után kiderült, hogy az amerikai árесés is csak ideiglenes, illetve arra a hatvan gigás modellre vonatkozik, amit – figyelem, most jön a csavar – a Sony szépen csendben kivon az amerikai piacról. Azaz, ahogy a színes újsághirdetésekben szokták írni: kizárólag a készlet erejéig érvényes, ahogy elfogy a hatvan gigás (a hírek szerint ez most, ezen sorok szövegszerkesztőbe pötyögésének időpontjában, azaz szeptember legelején nagyjából be is következett) vége az akciózásnak, meg az 500 dollárnak, visszaáll a régi árcédula. No de akkor mi lesz helyette? – kérdezheti az olvasó. Lesz helyette *nyolcvan gigás* merevlemezzel kiszerelt modell, ez augusztustól már kapható is az Államokban, 600 dollárért, grátisz MotorStorm játékkal. Európában hasonlóan kacifántos a helyzet, konkrét áresésé ugyanis mifelénk nem történt, megjelent viszont a 60 gigás PS3 szuper-kiszerelésű változata – két darab kontroller, két darab játék, általában a Resistance: Fall of Man meg a MotorStorm – változatlan áron. A japán régiót nem érintette az árcsökkentési mizéria, de ott talán nem is lehetne árat csökkenteni, ugyanis olcsóbb, mint bárhol máshol. A szerkesztő saját tapasztalata az augusztusi tokiói kirándulásáról: kis kutakodással 90 ezer forintnak megfelelő yen-kötegért már hazavihető volt a hatvan gigás PS3 Mina no Golf 5-tel (nálunk: Everybody's Golf 5) egybecsomagolt változata.

Az áresés szükséges volt, de sokak szerint nem elégséges: a bejelentés után több elemzői vélemény látott napvilágot (sőt, néhány kiadó is lenyilatkozta), melyek szerint a 100 dolcsi kevés, minimum 200-at kellett volna nyesni az árból. Amerikában minden esetre hozta a kívánt hatást a PS3 eladások júniusról júliusra megduplázódtak, és erősen megközelítették (de még mindig nem haladták meg) az Xbox 360 amerikai havi eladásait. A pletyók szerint egyébként a gép ősz elejei teljesítményének függvényében Amerikában akár újabb „áresés” is elképzelhető, vagyis a Sony az olcsóbb modell távozásával a nyolcvan gigás gép árát is leviszi / leviheti 500 dollárra. Ahogy mondani szokás: majd meglátjuk…

Az árcsökkenős bejelentést követő Sony-s E3-as szereplés a szokottnál jóval visszafogottabb volt – elsősorban nem a játékok, hanem a hangnem tekintetében. Tavaly nagyon lendületesen, nagyon magabiztosan nyomták a fiúk – most visszavettek a lendületből, és szerényebb megközelítést választottak, nyoma sem volt a tavalyi „Ridgeee Raaceeer!” és „Giant Enemy Crab!” (azóta is visszatérő internetes poénforrások) jellegű malőröknek. A konferenciát javarészt az eddig leginkább számadatokat soroló Jack Tretton, a Sony Computer Entertainment of America elnöke vezette le, hol személyesen, hol virtuálisan. Hogy lehet virtuálisan levezetni egy sajtótájékoztatót? Például a **Playstation HOME**-ból, a PS3 tavasszal bejelentett „online közösségi világából” . A HOME nagy fókuszt kapott a Sony-tól az idei E3-mon, lássuk, mi derült ki róla. Javában folyik a zárt bétateszt, később terveznek belőle publikus fázist is – a pontos megjelenés időpontja azonban még mindig nem ismert. Demózták a HOME külső kapcsolódási lehetőségeit: készíts képet a mobiloddal, küld el a PS3-nak, az feltölti, és voila, máris kiteheted a falra a fél perce készült képet a kis virtuális bungalódban. Az eddig látott nagy előcsarnokon kívül bemutatták az új kezdőhelyszín (most egy méretes park) plusz sok más környezet – lesz itt minden, az Alpokra emlékeztető havas vidéktől a tengerpartig.

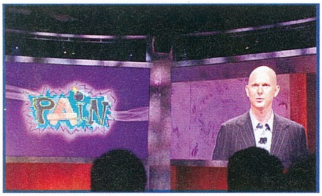
A Home prezentáció után a Sony-nál is a kötelező számadatok és sikerjelentés vette át a főszerepet: itt leginkább a *Playstation 2*-re koncentráltak, ami még mindig minden idők legnépszerűbb konzolja, komoly eladásokkal. Annak ellenére, hogy hét éves a masina, idén még simán elmegy belőle 10 millió (szerintük), és a játékok is jól fognak, a God of War második része például nyár közepén lazán átlépte a kétmilliós eladott példányszámot világszinten. A PS2-t továbbra is támogatni akarják, az E3 után kiderült, hogy viszonylag komolyan: a Sony arra bátorítja a third-party fejlesztőket, hogy ne álljanak le a PS2 címek gyártásával, egy-egy multiplatform fejlesztés esetében készüljön PS2 verzió is.

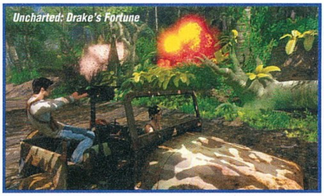
A Sony elégedett a *Playstation Portable* teljesítményével is, a nemrég eszközölt árcsökkentés jó hatással volt a gépre, több fogy belőle, mint valaha, sőt, még az UMD filmek eladásai is növekedtek. A PSP kedvéért a színpadra szólították Kaz Hirai-t a SCE elnökét (ő váltotta Kutaragit, ugye), Hirai pedig meglepetést hozott magával: a régóta pletykált kisebb-könnyebb PSP modellt. Az új masina 30 százalékkal könnyebb, és némileg vékonyabb az elődjénél, kap egy új aksit (ez tovább fogja bírni), plusz az egész kiköthető lesz TV-re is – ha esetleg nagyképernyőn szeretnéd nyomni a PSP játékaidat. A gép szeptemberben debütál, az érkezésével egy időben több új színvariációt is bemutatnak – ezekből a konferencián kétfélét (egy ezüst és egy új fehér) mutogattak. Bemutattak továbbá két új PSP pakkot is: az egyik egy Daxter-es csomag (plusz 1 gigás memory stick, és Family Guy Collection), a másik pedig egy Star Wars-os (SW Battlefront: Renegade Squadron játékkal), ezek egyelőre csak az USA-ban lesznek kaphatók, 199 dolcsis áron.

Ha már PSP-s, csapjuk ide gyorsan a Sony lipcsei szereplését is: a Games Convention-ön ők tartottak egyedül külön konferenciát – mivel ez elsősorban és leginkább a német piacra koncentrált, minket szinte kizárólag az új PSP-s **Go!** kiegészítő-család bejelentése érint innen. A **Go!Messenger** egy Wi-Fi kapcsolaton keresztül üzemelő videó- és hangchat szolgáltatás – a PSP tetejére csatlakoztatható kamera szükségeltetik hozzá, és a csetelésen kívül kép / hang / videó üzeneteket is rögzíthetünk / küldhetünk a segítségével. A másik termék a **Go!Explore**, ő egy jófajta GPS (műholdas helyzet meghatározó) kiegészítővel ellátott navigációs szoftver.

Végül, de nem utolsósorban: Playstation 3, és a PS3 szoftverek. Mint kiderült, a Sony nagyon komolyan veszi a PSN (Playstation Network) játékokat, emberes erőforrásokat szánnak ezekre a fejlesztésekre. A korábban már látott, és általunk is részletesen bemutatott címeken (Pain, Socom: Confrontation) kívül egy igazi PSN újdonságot hoztak ki az expóra, az **Echocrome** ködnéven futó logikai játékot. Sajna túl keveset mutattak belőle ahhoz, hogy az igazi lényegét ki lehessen venni, egy biztos, abszolút sajátosan néz ki – fekete-fehér „pálcikavilág”, sok bizarr, gyakran térbeli felépítménnyel – ezeken kell majd átnavigálnunk magunkat, a szürkeállományunk erős használatával.

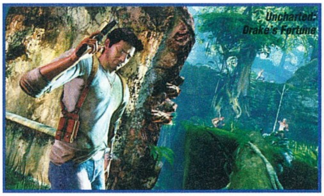
A third-party címeknél a PS3 exkluzív anyagokra koncentrált a Sony. Bejelentették a frissen aláírt együttműködést a legnagyobb koreai MMO fejlesztővel, az NCSofttal: ez a cég a PC-s MMORPG (masszívan multiplayer online szerepjáték) piac egyik legjelentősebb szereplője, olyan sikerjátékokkal a hátuk mögött, mint például a Lineage-sorozat, a Guild Wars, vagy a City of Heroes.

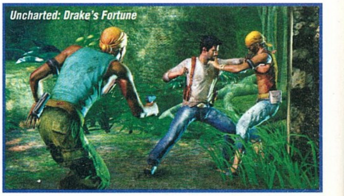


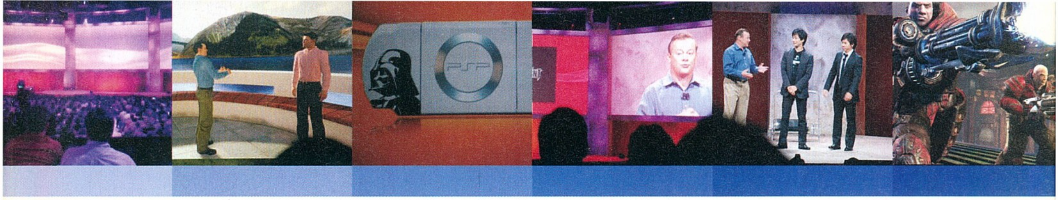

Uncharted: Drake's Fortune


Uncharted: Drake's Fortune




Uncharted: Drake's Fortune

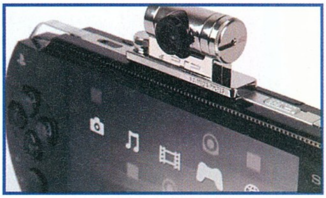

Uncharted: Drake's Fortune





playstation HOME



A megállapodás részleteit nem közölték, annyi tudható, hogy az NCSoft a jövőben MMO-kat szállít majd PS3-ra. Megerősítették az Ubisoft által gondozott **Haze** PS3 exkluzivitását: a Free Radical (TimeSplitters széria) futurisztikus sajátszemszögű lövöldéje idén csak és kizárólag Playstation 3-on lesz elérhető. Ha nem rémlene, hogy miről van szó: a Haze a közeljövőben játszódik, egy olyan világban ahol a hadseregeket már nem az egyes kormányok üzemeltetik, hanem különféle privát katonai erőket bíznak meg (jó pénzért) a háborús konfliktusok gyors és brutális lerendezésével. Te egy zsoldost alakítasz, a legnagyobb PMC (private military company) alkalmazásában. A csavar: nem csak a pénzéhség hajt, hanem a Nektár is: ez egy katonai drog, felturbózza az érzékszerveidet, és különféle speciális képességeket (fókusz, lassított érzékelés, gyorsaság) kapsz tőle. Az újabb csavar: ha túl sokat használod, túladagolod magad, és akkor rossz dolgok (még nem tudjuk, hogy miért és mennyire rosszak, de rosszak) történnek. És van ám harmadik csavar is: a történet közepén átállsz a lázadók oldalára (eddig ellenük harcoltál), és itt kamatoztatod az eddig megszerzett tudásod. Lesz még: csapatos harc. Erős járműhasználat és robosztus multiplayer – szeptember második felében, kizárólag Playstation 3-on.

Az igazi meglepetés-exkluzív mégsem a Haze, hanem az **Unreal Tournament III** volt. Az UT3 idén novemberben (PC mellett) csak PS3-ra fog megjelenni, a népszerű multiplayer lövölde új felvonását fejlesztő Epic-nek a Sony külön erre a célra hozzájuk rendelt programozó-csapata segít az Unreal 3 motor PS3-ra való optimalizálásában. Erre szükség is lesz, a hírek szerint több játék (például a Medal of Honor Airborne) PS3 verziója azért csúszik, mert nem az őket kiszolgáló U3 engine-t nem sikerült megfelelő sebességű működésre bírni – ezek a problémák most remélhetőleg megoldódnak. Az UT3 PS3 verziója ugyanazzal a tartalommal bír, mint a PC-s verzió, olyannyira, hogy PC-re készült modifikációk is elérhetőek lesznek majd a Playstation Networkön keresztül.

A Sony saját fejlesztésű, őszre datált megjelenésű PS3 játékai közül is láthattunk többet. A Warhawk / Lair / Heavenly Sword trióval most nem foglalkozunk (a lap megjelenésének idején már kaphatók), vessünk inkább egy pillantást a játszhat formában prezentált **Uncharted: Drake's Fortune**-re, leginkább azért, mert kipróbáltuk. A játékkal eltöltött fél óra tapasztalatai alapján az Uncharted ügyes kombinációja a Tomb Raider-nek és a Gears of Warnak. Az első, dzsungeles pálya kezdő szekciója leginkább ugrálással és felfedezéssel telik – rögtön látható, hogy a korábban beígért über-részletes animáció tényleg über-részletes, emberünk valami félelmetesen élethűen rohan / ugrik / kapaszkodik / bukdácsol a sziklák közt. A demo második szekciója a harcot mutatja be: akciózhatsz rohangálva is, de ez kevésbé taktikus – egy gombnyomással a falnak lapulhatsz, innen kihajolva, precíziós célzás esetén kissé bezoomolva lövöldözhetsz az alaposan felfegyverzett kalózokra. Amit láttunk belőle, a szép volt és jó volt, ha az Uncharted a szuper grafikán és animáción kívül változatos játékmenet is fel tud mutatni (értsd: nem csak az ugrálást és lövöldözést kombinálja a végtelenségig) könnyen az idei ősz PS3-as meglepetés-sikere válhat belőle.



A Sony a konferencia utolsó harmadára időzített három igazán nagy durranást. Ebből kettőt nem itt tárgyalunk, megkapták a maguk külön, jól megérdemelt oldalait: a **Gran Turismo 5** prezentációról, és természetesen a mindenki által várt, ezúttal is fantasztikus **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots** trailerről van szó – a bemutatókban nem csak a trailerekről írunk, hanem minden más újdonságról is, ami a játékokkal kapcsolatban az E3-on, illetve az E3 után kiderült, tessék szépen elolvasni őket, érdemes.

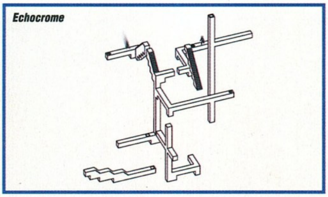
A harmadik bombát viszont itt tárgyaljuk. Konferencia vége, Tretton már épp lelépni készül, aztán mégis visszajön, mutatna még valamit. Terem elsötétül, a vásznon füstfelhők, egy furcsa szállítójárművek a levegőben, morcos kinézetű katonák, odalent tűzvihar – jéé, hisz ez a régi **Killzone 2** trailer, csak kicsit másképp... az-az valós időben. Vitathatatlan tény: a Guerrilla-nál tökös fiúk dolgoznak, volt bennük mersz bevállalni a két évvel ezelőtti CG animációt, élőben – tudták, hogy MINDENKI össze fogja hasonlítani a kettőt, elébe mentek a dolognak – nesze nektek, itt van, megcsináltuk, most játszható. Ugyanúgy néz ki, mint a CG trailer? Nem, nem ugyanúgy. De átkozott közel van, és ez sokat elmond a grafika minőségéről. A kábé tíz perces prezentációban egy pályarészlet volt játszható. Ami kiderült: a Killzone 2 brutálisan látványos tűzharcokat, sajátszemszögű fedezékbe húzódási rendszert, pusztítható fedezékeket, meg úgy általában igen részletesen rombolható környezetet vonultat fel. Minden más egyelőre kérdőjel, a Guerrilla titkolózik. Valószínűleg lesznek használható járművek, de ezt még nem erősítették meg. A multiról is annyit tudunk csak, hogy lesz, nagy hangsúlyt fektetnek rá, és valamikor bétatesztet is terveznek belőle – természetesen még a megjelenés előtt. A multi valószínűleg kooperatív játékmódot is tartalmazni fog, bár ezzel (idézet a fejlesztőktől) „egyelőre még nem foglalkoznak". Megjelenés? Minden valószínűség szerint (szinte biztos) 2008-ban, a kérdés inkább az, hogy mikor 2008-ban – a jelenlegi pletykák 2008 tavaszi premiert sejtetnek.

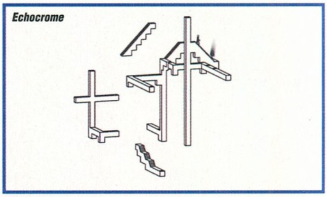






Unreal Tournament III


Echocrome

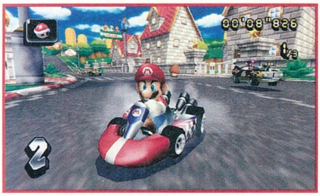

Echocrome


Unreal Tournament III

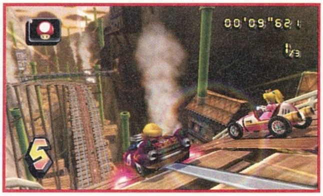

Haze


Haze

# e3 » nintendo «

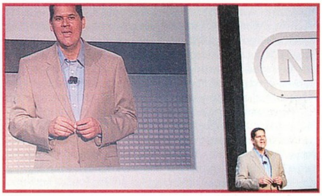












Érdekes egy jelenség a Nintendo konferencia. Valaki szereti, valaki utálja, de egy dolog közös: mindenki várja. Ki azért, hogy egy jó nagyot nevessen és újabb sárdarabokat felmarkolva dobálózzon a Nintendo szekértábor felé, ki azért, hogy minden egyes – mások számára teljesen érdektelen – megmozdulás láttán izgalomba jöjjön, örüljön és rajongjon. Az idei E3-as konferencia nem tartogatott meglepetéseket: nem is kellett, hogy legyenek. A DS megállíthatatlanul száguld előre, a Wii már megjelenése óta gyakorlatilag hiánycikk, mit sem veszített az őt övező érdeklődésből, a rivaldafényben még mindig a már megjelenése előtt bukásra ítéltetett, de mégis fényesen szárnyaló, következő generációs N hardver fürdik. A Nintendo ezért nem is vitte túlzásba – 45 percen át bohóckodott, előhozott pár újdonságot, de a világot nem rengette meg.

„A nevem Reggie – és boldog vagyok." Lehet is miért: nem elég, hogy alig három év leforgása alatt az amerikai részleg elnöki székét foglalhatta el – hozzátéve, joggal –, de még a két Nintendo konzol is nem várt sikert hozott. Számok, diagramok, a szokásos: a játékipar Japánban durván beindult, 115 százalékos növekedést produkálva, elsősorban a Nintendónak köszönhetően. A szlogen, mely szerint a Wii „új közönséget von be" tényleg megvalósult, a 18-24 éves és különösen a 25 feletti korosztály immáron komoly érdeklődést mutat a videojátékok iránt. A „Nintendo DS lehet a fáklya, amely megmutatja az utat az egész videojáték ipar jövője felé!". Nagy szavak, de nem alaptalanul, a DS kétség kívül jelentősen hozzájárult ahhoz, hogy napjainkban a legjobban keresett szoftverek ne kifejezetten játékok legyenek: elég csak a milliókat termelő Brain Age / Training szériára gondolni (a BA csekély 15 milliónál jár). Ráadásul az újfajta szoftverkínálat már nem csak a férfiak körében hódít, a Nintendo esetében a férfi/női játékosok aránya 67/33 százalék körül mozog. A fejlődés elsősorban a DS-nek köszönhető, amely már túl van a 40 millió eladott gépen: ki gondolta volna ezt akkor, amikor bejelentették a gépet? Természetesen senki, pont, mint a Wii esetében – a Wii pedig akár „jelen generáció legnagyobb példányszámában értékesített gépe lehet". A Nintendo bele fog bukni ebbe a nagy innovációs bizniszbe? A számok mást mondanak.

140 DS játék idén, további 100 Wii szoftver társaságában. Az érték nagy, valóságalapja bőven van, a nagyobb kiadók – különösen az Electronic Arts – az elmúlt hónapok során észbe kaptak és Wii irányultságú projectek tömkelegének adtak zöld utat. A kínálat ízelítőjére egyelőre várni kell, itt az első hardveres bejelentés – **Wii Zapper**.

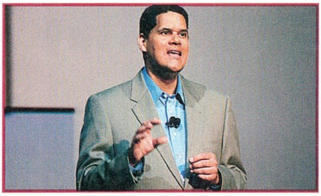
Mi az a Zapper? Aki emlékszik a tavalyi E3-ra kicipelt vitrin tartalmára máris kapcsol. A Zapper egy fegyvert mintázó Wiimote foglalat. Összerakása után az elsődleges Wii irányító és a nunchaku belesimul, a játékos a megfelelő fogást megtalálva úgy érezheti, mintha egy puska lenne a kezében. Fénypisztoly modern, ízléses köntösben, analóg karral, így a mozgás és a célzás nem jelenthet problémát. Az eszköz 19.99 dollárért lesz majd megvásárolható a Nintendo saját szoftverével (végre megjelenik a Duck Hunt?), de third party támogatásra már kezdetben számíthat minden vásárló. Képességeit leginkább a Resident Evil: Umbrella Chronicles és a Ghost Squad kamatoztatja, de az EA a következő Wii-s Medal of Honort már kompletten a Zapper köré építi – és az online-t sem spórolja ki belőle, maximum 32 embert támogatva.

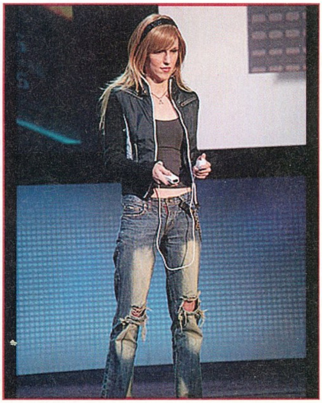
Vissza a matematikához – és a Wii-hez. A Wii gyönyörűen szerepel, a retro játékokat kínáló Virtual Console már az 5.6 milliomodik letöltésénél tart, az Egyesült Államokban 112 szoftvert nyújt fel vásárlásra. A DS Wi-Fi is töretlen népszerűségnek örvend, 5.5 millióan vették már igénybe a szolgáltatást, 230 millió meccset indítva el ez eltelt időszak alatt.

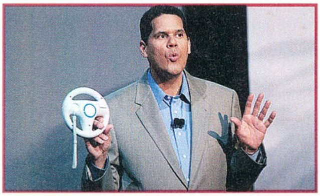
Nem véletlenül kerül terítékre az online szolgáltatás – a Nintendo végre kezd ráébredni, hogy ebben van a jövő. Bár normálisan felépített hálózatot még mindig nem hoztak össze, az már biztos, hogy végre megindulhat Wii-n is az online játék. Az opciót először a Mario Strikers támogatta a Pokémonnal karöltve, de a következő EA féle Madden és Fifa is rendelkezik majd részletes multiplayer módozattal. Sőt – jön a **Mario Kart Wii**, 2008 első negyedévében, elsősorban multiplayer módra tervezve. Valós időben zajló online versenyek, battle módozat, meg nem határozott mennyiségű játékost kezelni képes rendszer. Grafikailag nem egy nagy durranás, valahol a kockás Double Dash szintjén rekedt meg, de legalább új pályákat és új kartokat vonultat fel, többfajta irányítási metódus mellett: nem véletlenül. Újabb hardveres újdonság, hivatalos Nintendo kormány. Körülbelül olyan, mint a Wii nyitányakor megjelent GT Pro mellé csatolt fröccsöntött borzadály, csak most már hivatalos Nintendo termékként - nagyon gyengén néz ki, nagyon nincs értelme, de legalább várhatóan ingyen jár a Mario Kart Wii mellé. Nem baj, fel lehet tenni a polcra a gép doboza mellé.

De ez még a távoli jövő zenéje, az idei várt Wii újdonságok végre tényleg elérhető közelségbe kerülnek. Jelen sorok nyomtatásba kerülésekor elméletileg Észak-Amerikában már bőven megvásárol-

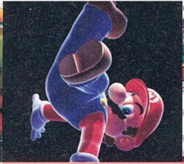
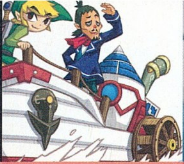
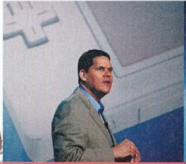




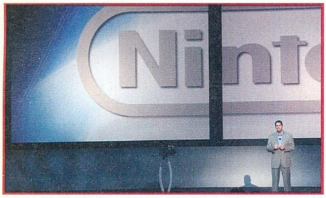
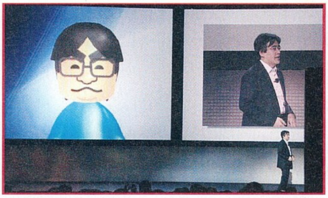




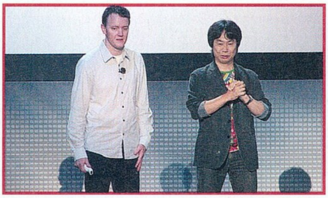







ható a Metroid Prime harmadik epizódja (Európai megjelenés nem ismert), december harmadikán landol a Super Smash Bros. Brawl és... és végre jön a Super Mario Galaxy is. A Wiimote köré épített, toronymagasan az eddigi legszebb grafikát felvonultató új nagygépes Mario kaland november 12-én jön. Kimondhatatlanul várjuk, a nem egészen száz százalékos Mario Sunshine után most már éppen itt volt az ideje egy teljes értékű Mario platformernek.

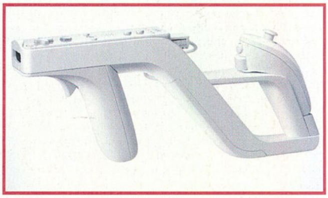
Lesz új Wii csatorna is. A **Check Mii Out** (munkacím) a Mii-ket helyezi középpontba. Több skálán mozgó opciók segítségével dönthetí el a nagyvilág, hogy melyik a legszebb/legnépszerűbb Mii, a felhasználók komoly adatbázisban kereségélhetnek a regisztrált Mii-k között, részt vehetnek speciális versenyekben („Csináld meg az élethű Paris Hiltont!") és egyéb, még bejelentésre nem került dolgokat csinálhatnak – a karácsonyi szezonban aktiválódik a szolgáltatás.

A show-nak lassan vége és az E3 előtt jó előre beharangozott Wii hardveres újdonság sehol, vagy talán a Wii Zapper lett volna az? Ó nem, jön az a nagy bejelentés, de egyáltalán nem az, amire mindenki számított: nem a Wii tárolókapacitását kitoló merevlemez és nem is a DVD lejátszási képesség hanem egy... hogy is mondjam. Érdekes dolog. Vagy inkább bizarr.

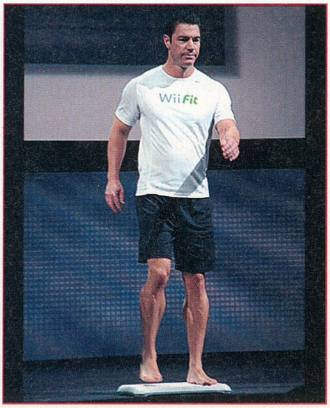
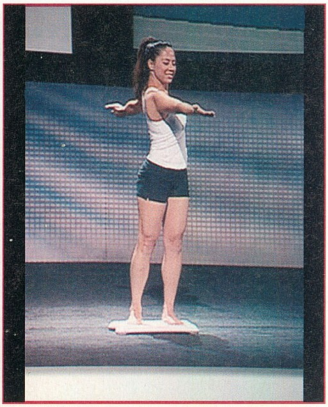
**Wii Fit.** Azt hitte mindenki, hogy az elsődlegesen minijátékokat tartalmazó szoftverkínálattal és a Wii Sports-szal véget ér a nagy „vonjuk be a még nem játszó réteget nem klasszikus játékokkal" mantra? Ó nem, az csak a kezdet volt.

A Wii Fit egy külön megvásárolandó hardveres kiegészítő. Úgy néz ki, mint egy digitális mérleg és hasonlít is ahhoz, csak nem súlyt, hanem egyensúlyt mér. Vezeték nélküli eszköz, amely elsősorban testedzésre szolgál. A hozzácsapott Wii Fit szoftver 40 aerobic gyakorlatot, jóga és izommozgató feladatot tartalmaz. Amikor a játékos első alkalommal áll rá, a szoftver egy úgynevezett BMI (testtömeg) értékkel szolgál, amely a Brain Age-hez hasonlóan jelzés a játékos fizikai kondícióját illetően. Ha a BMI túl magas vagy alacsony, akkor a felhasználó Mii-jének külleme ehhez igazodik. Miért is kell a BMI? Azért, mert a Wii Fit egyedi, az értékhez szabott napi feladatlistát képes összeállítani, így tartva karban a vásárló fizikai kondícióját. Muszkliépítés, a nem szükséges zsírraktár leapasztása, és így tovább. Milyenek az egyéb játékok? Nagyon ötletesek, lehet például focilabdát fejelni, hullahopp karikázni és hasonlóan mókás dolgokat csinálni. Igen, a Nintendo szerint ez a jövő – a „csináljunk pénzt mindenből" filozófiát követő Square Enix már gondolkozik is azon, hogy hogyan is lehetne szerepjátékokhoz használni. (Van egy tippünk: a következő FF-ben csak úgy lehessen GF-et idézni, ha a játékos bal lábon állva egyensúlyoz, a jobb kezével megérinti az orrát miközben a győzelmi indulót dúdolja.) Aki nagyon Wii Fitezni akar, egyelőre kénytelen várakozni, az anyaorszában már 2007 végén, hozzánk meg talán jövő nyáron jön.

Ezzel vége is a parádénak – öröm volt végigülni és írni róla, de még annál is nagyobb élvezet volt a reakciókat olvasni. A Nintendo már tavaly is megosztotta a közönséget a Wii-vel, de a Wii Fittel végképp kettéválasztotta a tengert. Ez lenne a videojátékok jövője? Ez a Wii gerince? Persze, ott van az új Metroid és a Mario, de látva, hogy milyen minimális figyelmet kap a játékoscentrikus projectek zöme... nos, a Wii sorsa a decens szoftverfelhozatal tekintetében egyértelműen a külsős fejlesztőkön múlik.





# killzone 2









Hogyan lesz egy a nyugati szaksajtó által középszerűnek minősített, és az ezzel járó megvetésbe taszított FPS folytatásából messiás? *Így*. Az idei, kissé szűkre szabott E3 legnagyobb durranása nem a milliók által tisztelt és várt Metal Gear Solid 4, vagy nem a nagy űropera-trilógia lezáró darabja – az idei E3 legnagyobb durranása a **Killzone 2**. A Guerrillának robbantania KELLETT: az emlékezetes renderelt videó után a még újoncnak számító Killzone franchise renoméja súlyos csapást szenvedett, hiszen az első rész éles kritikusai a valóságtól alaposan elrugaszkodó videóval egy újabb erős érvhez jutottak. De csak elviekben – a Killzone 2 ott volt, megmutatta magát. És igen, úgy néz ki, mint a CG videón, vagy legalábbis közelebb áll hozzá mint bármi, amit eddig láthattunk.

A 15 perces zártkörű – meglepően gyorsan a nagyközönségnek is bemutatott – prezentáció a játék egy roppant korai verzióján alapult. Első faktum: a sokak által remélt nagy szeptemberi összecsapás nem valósul meg, a Sony nem küldi ki a HALO 3 ellen a játékot. Egyrészt azért, mert minden erre mutató jel ellenére nem hülye (Master Chief ellen idén NEM lehet nyerni), másrészt mert a KZ2 még alapos fejlesztésre szorul, úgyhogy a legkorábbi megjelenési időpont 2008 tavasza, de lesz abból ősz is. Második faktum: a Killzone még mindig FPS, méghozzá nem is akármilyen. Az alapfelállás maradt, egyik oldalon az agresszor szerepet magára vállaló Helghast sereg, a másikon pedig te, a játékos. A kulcsszavak egyszerűek, a folytatás nagyobb, hosszabb és grandiózusabb. Hihetetlenül látványos, a MOH partraszállási jelenetét idéző nem túl sima landolás a felhőkből egyenesen az ostrom alatt álló város szívébe, füst és robbanások, repülő golyók mindenütt. Rögtön az akció közepén, a manapság oly népszerű „urban warfare" vagyis az utcai harcok jegyében. Mivel a Helghast kompánia alaposan befészkelte magát a házakba, ezért a nyílt harc öngyilkosság. A KZ2 a problémát egyszerűen oldja meg: bevezeti a fedezék használatának intézményét. Könnyen lehet, hogy nem olyan interaktív és látványos mint a kill.switch vagy a Gears of War esetében, de a tereptárgyak mögé való lebukás, a sarkokon való kikukucskálás működik. A stílusjegyek megmaradtak, a test- és fejmozgást követő belsőnézet, a fakó színvilág, a remek karakterdesign, de van látványos újdonság is: jóval több a nem interaktív, de látványos játék közbeni átvezető, egy-egy fontosabb eseményre fókuszáló jelent és az ezt megjelenítő, kézi kamerákat mímelő operatőri munka.

A Killzone 2 nem ismeri az életerő csomagokat, gyógyulni pihenéssel lehet – kell is, az intenzív akció, a minden fronton támadó Helghast horda mellett ritkán van idő szusszanni. A sprintelés továbbra is a leghatásosabb fegyver nagyobb távolságok gyors áthidalásához, de természetesen ez alkalommal is csak korlátozott ideig égethető a gumitalpú cipellő. Nem úgy az ellenfelek borítása – a robbanások nem csak látványosak, de nagyon hatásosak is, a Killzone 2 látványos fizikai rendszert kapott, ahol nem csak a testek, de egyes tereptárgyak is reagálnak az őket ért hatásokra. Egyensúlyvesztés, hátrahőkölés, piruett mutatvány hatalmas magasságokból, és így tovább.

Jöjjön az, amire mindenki annyira kíváncsi: külsőségek. Szögezzük le előre – a Killzone 2 szép. Nagyon, NAGYON szép! De nem annyira, mint ahogy azt várták egyesek. Egyesek, akik bedőltek egy ámításnak, egy renderelt trailernek, amely távol állt a valóságtól. Ugyanez volt a Motorstorm esetében: a Motorstorm végül szép lett, de nem hozta azt a színvonalat, ami előzetesen be lett ígérve – nem úgy, mint a Killzone 2. Túlzás nélkül kijelenthető, hogy bizonyos pontokon bizony szebb, mint az inkriminált előzetes. A sajátságos fakó színvilág, a „kosz effekt" révén nem egyszerűen sikerült megőrizni az egyedi stílusát, de sikerült azt látványosan továbbfejleszteni is. Ahol a játék igazán tündököl, az a karakteranimáció, a Killzone 2 kacagva utasítja maga mögé az elmúlt másfél évtized mocap próbálkozásait. Mindenki úgy mozog, ahogy azt a való életben tenné, szinte érezni, ahogy az izmok és idegek hálója feldolgozza az agyból érkező jelet. Gránátdobásnál az egyik kéz hátralendül, a test kissé oldalra csavarodik, a fej és a nyak hátradől; robbanásnál a detonáció erejétől tehetetlen katona a kezeivel kapálózva száguld pár méterrel előre / hátra – szóval el lehet képzelni, na. A háttérben persze komoly kompromisszumokkal és hozzáértők számára észrevehető trükkökkel éri el mindezt, de ez érdektelen, a végeredmény számít csak – az pedig már-már leírhatatlanul pazar. Persze ennek ára van: a Guerrilla állítása szerint az az egyetlen pálya is, amit bemutattak, megközelítőleg 2 gigabájtot nyom, a végleges játék pedig ugye ennél jóval több helyszínt tartalmaz majd, úgyhogy tárhely igénye az van a játéknak – talán ez az első olyan cím, ahol bizonyítottan rászolgál a mesterségesen kreált hírnevére a Blu-Ray, mint adathordozó.

Nagyon látványos, nagyon hangulatos és remélhetőleg nagyon jó lesz a Killzone 2, de messze van még a megjelenés. A bemutatott ízelítő döbbenetesen ígéretes, a Killzone hangulat a helyén: remélhetőleg a Guerrilla felnőtt a feladathoz és sikeresen emeli át az előző konzolgeneráció egyik legjobb játékát – mert az volt, akármit is mond a mélyen tisztelt nyugati szaksajtó.



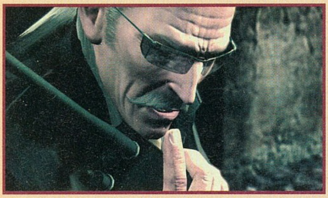









# metal gear solid 4



Ez a furcsaságok E3-a volt: a messze nem ekkora sikerre számító Call of Duty 4 tarolt, az új Burnout gyengélkedett, a mindig toronymagasan domináló Metal Gear Solid megosztotta a nézőket, a sorozat két évtizedes története során először. E3-at várni mindig is jó dolog volt, mind játékos, mind szerkesztői oldalról. Újdonságok sora, három plusz egy napos masszív médiafelhajtás, a teljes 2007-es kínálat egy helyen, egy időben, kipróbálható formában. Az E3 neve az ezredforduló óta egyet jelent az új Metal Gear Solid trailer tényével. Ez az a kiállítás, ami a legtöbbek számára évről évre arról szól, hogy Hideo Kojima milyen újdonsággal lép elő. Újdonsággal, de nem játék fronton hisz tudjuk, ha egy üzlet egyszer beindul akkor nem lehet megállítani – a Metal Gear Solid pedig a PS1 korszakban beindult, a szekér azóta folyamatosan száguld előre de a kerekek már kopnak és ennek meg is vannak a jelei.

**Metal Gear Solid 4** trailer volt, méghozzá nem is akármilyen: egyáltalán nem okozott akkora meglepetést, mint a kultikus MGS2-es animáció, de ennek a résznek nem is kell akkorát robbantania, még ha szintén a generációváltás utáni első epizódról is van szó. Az MGS4 trailernek most már arra kellett fókuszálnia, ami eddig csak szórványosan került terítékre: úgy hívják, hogy *történet*. Sztori, ha úgy jobban tetszik – a hatalmas saga egy újabb fejezete, amely talán végre lecsapja az egyre inkább ötlettelenül húzott igáslovat. Ha egy szóval kellene jellemezni, akkor az mindenképp a „káosz" lenne. Snake egy katonákkal tömött tábor közepén lopakodik, feltűnik Meryl, Hideo Kojima neve, aztán megfordul a hosszú fehér hajú alak: Liquid Ocelot. Liquidet is utolérték az évek, de agg korára szinte semmit sem változott: hosszú dialógus, majd vágás. Lecsap a FOXDIE vírus, mindenki a porba hull, fájdalmakkal küzd, majd az égből kis Metal Gearek kezdenek potyogni, tömegével, aztán kitör a káosz és a katonák egymást püfölve áldoznak az anarchia oltárán. Most akkor mi is van...? Mielőtt a kérdés megválaszolásra kerülne, felvillan a logó és a szokásos végső szekvencia, csak most négyszer hosszabb kiadásban, minden idők legjobb videojátékba oltott jelenetét mutatva fel. Raiden és Vamp – igen, az a Vamp! – egymást csépeli hosszú-hosszú perceken át, valami olyan embertelen koreográfiával, amelyre még sehol sem volt példa. Leírni lehetetlen, ezt egyszerűen LÁTNI kell: tessék elfáradni az 576 Konzol online felületére és kéretik megtekinteni, többször is egymásután.

Eddig minden stimmel, miért is kéne megosztott táborról beszélni? Azért, mert az E3 után nem sokkal a Konami végre a konkrét játékmenetet is bemutatta egy bő negyed órás élő demonstráció keretén belül. A játék pedig... nos, nem sokat változott, ez pedig nem feltétlenül előny, annak ellenére, hogy az MGS játékmenetét tekintve kiváló. Kiváló, de negyedik alkalommal már meglátszanak a gyengeségei: erről pár sorral lejjebb. A teszt első körben a Snake szemére csatlakoztatott eszközt mutatta be, a „Solid Eye" elsődleges funkciója egyfajta hőérzékelés (?), de használható távcsőként is. Egy kisebb járőrcsoport közeledik, így az újfajta camouflage rendszer is terítékre kerül. Az MGS3-tól eltérően nincsenek különféle ruhák csak egy darab, az viszont képes újabb és újabb külsőt ölteni. Első körben például egy szobor mintázatát veszi fel, Snake szépen letérdel és mit szépítsük, a hímtagjánál ragadja meg a kőből készült emberalakot, új elemmel gazdagítva az összképet. A trükk beválik, az ellenfelek nem vesznek észre semmit, Snake az új görnyedező mozgással nekilódul a közelben lévő lépcsőnek, hogy bemutassa új képességeit. Több is van kapásból: elsőként a kontextus érzékeny gomb. Mit is jelent ez? Ha egy interakcióra alkalmas tereptárgy a közelben van, elég egyetlen gombot lenyomni – az az egy gomb pedig fix, tehát minden tárgynál azonos, így az irányítás kissé leegyszerűsödött. A másik újdonság szintén a ruhához kapcsolódik: ha Snake nekilapul a falnak akkor a fal mintáját veszi fel az öltözet, ha a padlónak a padlóét, és így tovább. A dolog azért kissé sántít, minta ide vagy oda, ha a padlóból egy nagy emberkupac meredezik ki, azért azt illene észrevennie még egy vak katonának is: de ez még hellyel-közzel lenyelhető. Az viszont már nem, hogy ezzel együtt a mesterséges intelligencia vagy egyáltalán nem fejlődött, vagy a demo a legalacsonyabb nehézségi fokon futott: Snake úgy lopakodik egy katona közelébe, hogy gyakorlatilag annak látóterének bőven a közepén flangál, félig oldalról, félig szemből – de a katona csak áll, mint a cövek. Ez sajnos nem egyszeri alkalom, a demonstráció alatt sikeresen szét lehet kapni egy két főből álló csapatot pisztolylövéssel úgy, hogy az egymástól két méterre álló páros életben maradt tagja észre sem veszi, hogy elpatkolt a társa. Legalább a mozgásrepertoár

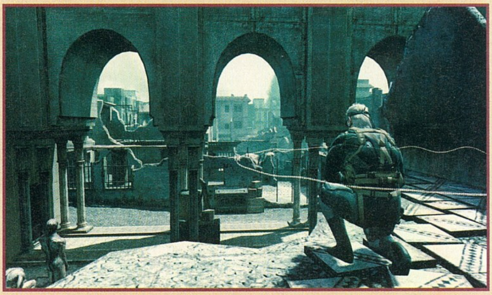
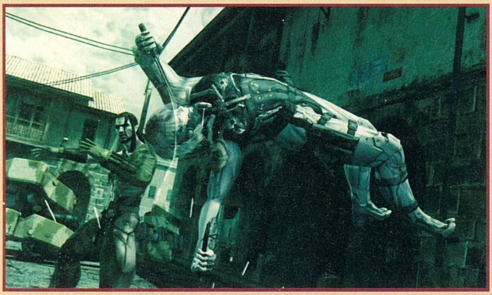


bővült, az alapvető mozdulatok látványosan simábban, reálisabban kerülnek megjelenítésre, az olyan újdonságok pedig mint a háton való kúszás és oldalra gurulás remekül bővítik a palettát – CQC esetén a leglátványosabb a motozás és a férfi nemi szerv megragadása hatástalanítás céljából. Hatásos.

Hatásos, az új nézethez hasonlóan – a vállközeli kameraállással minden eddiginél könnyebbé és felhasználóbaráttá vált a célzás. Szintén a harci kelléktárat erősíti a Snatcherből vendégszereplő MK. II, amivel a távolból iktatható ki egy jól irányzott áramütéssel bármelyik ellenfél, legalábbis addig, míg kitart a szűkre szabott energiaforrás.

Habár az alapvető játékmenethez köthető elemek nem sejtetik, de az MGS4 más, mint az eddigi epizódok: sokkal monumentálisabb, jóval akciódúsabb – és végre nem Snake áll a középpontban. Az MGS4 világa önálló életet él, ahol folyamatos harcok dúlnak a kettő plusz egy frakció között, függetlenül attól, hogy hősünk épp hol van és mit csinál. Az MGS4 más, mégis ugyanolyan, mint a korábbi epizódok – az összkép felemás, nem csak itt, de a grafikus oldalon is. A játék maga festőien néz ki, ehhez kétség sem férhet, de azért nem mentes a hibáktól – a legnagyobb baj a legtöbb következő generációs játékot utolérő „műanyag" hatás, ami itt leginkább a karaktereknél mutatkozik be. A legtöbbjük úgy néz ki, mintha épp most hagyták volna el a fröccsöntő gyárat: irreálisan csillogó bőr, tömör hajkorona és gyatra arcmimika.

De az MGS4 ettől még MGS marad: minden idők egyik legjobb játéksorozata a jelek szerint méltó befejezést kap, ennek pedig már épp ideje volt: most már csak egy kérdés maradt. Mikor jön? A legkésőbb 2008 tavaszi Japán megjelenés fixnek látszik, de a Konami megint eljátssza a szokásos több hónapos európai csúszást, akkor a széria rajongói kénytelenek lesznek még bő fél évet várni.




# civilization: revolution



Több éves vágyakozás, halovány reménysugarak és alaptalannak bizonyult pletykák után immáron hivatalosan is a konzolok felé kacsint Sid Meier PC-s alapvetése. A másfél évtizedes történelemmel rendelkező **Civilization** sorozat nem az első alkalommal teszi tiszteletét más platformon, de a **Revolution** nem a kurrens PC-s felvonás átirata: teljesen új, kizárólag konzolok számára létrehozott epizód. Nem is akármilyen – az alapokat megtartó, az eredetire erőteljesen hasonlító, de mégis teljesen más körökre osztott stratégia, a Revolution az alapelképzelés egy lecsupaszított, jóval közérthetőbb variációja. Mi is a Civilization? Dióhéjban: a teljes emberi civilizáció története interaktív formában. A játékos az emberi civilizáció hajnalán kezd, városokat húz fel, országot hoz létre, folyamatosan fejlődik, míg el nem éri a modern huszonegyedik századot. 16 választható civilizáció sajátságos stílusú épületekkel és egyedi bónuszokkal. A japánok például remek pluszokat kapnak a tengerhez közeli városok után, ugyanezt az egyiptomiak a folyó mellé felhúzott kolóniák után kapják meg, de bizonyos bónuszok csak a történelem egy bizonyos intervallumán belül aktiválódnak. Persze az élet nem ilyen egyszerű, nem csak a rivális civilizációk, de a tájat járó vad barbárok is komoly veszélyt jelentenek a közösségre: barbárokból rögtön három van, szintúgy egyedi képességekkel és sajátságos taktikával. Segítő jobbot az egyes területek tanácsadói nyújthatnak, megjelölve azon nációkat, akik épp sebezhetőek, vagy épp szövetségre alkalmas feleket vonultatnak fel. A Civilizationben a területnövelés és a fejlődés elsődleges fegyvere a harc: a Revolutionben minden egység tapasztalatot szerez, szintet lép és akár egyedi módon fejlődik tovább. Példa: a római légi bakái kezdetben szandálban, egy szál karddal felszerelkezve masíroznak, de veterán státuszt elérve már komplett pajzs mögé rejtőzve vághatnak bele a nagy mészárlásba. Az újabb és újabb korok elérésével az egységek maguktól fejlődnek, így komoly mikromenedzseléstől nem kell aggódni. Az átlag 3 órás meccseket megnyerni nem csak harccal lehet, a Civilization ismeri a diplomáciai, a gazdasági és az űrkutatási győzelmet is, így minden réteg számára remek szórakozást nyújthat. Az egyszemélyes módusz mellett a Revolution erős többjátékos lehetőségeket is felvonultat. Online maximum négy játékos eshet egymásnak, a PC-n már ismerős körökre osztott formában. Opcionális videó és hang alapú kommunikáció, két játékmódozat, leaderboard támogatás. A Revolution toronymagasan az eddigi legszebb epizód, teljes 3D-s terepén minden következő generációs featúrát megvillant – ezzel és a részletes multiplayer módusznak hála a szavatossággal sem lesz baj. A Revolution mindenképp roppant ígéretes játék: 2008 tavaszán ki is derül, hogy mennyire, PS3-on, X360-on egyaránt, pár hónappal később pedig már Wii-n is.








# gran turismo 5 prologue



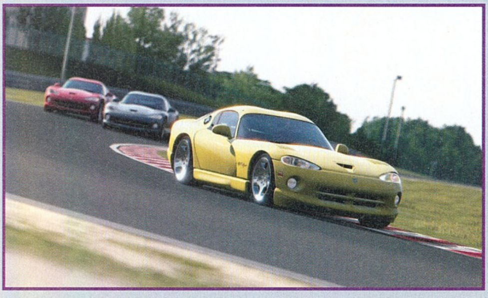
Kissé kínos, de a széria ismeretében érthető, hogy az ötödik Gran Turismo még mennyit várat magára. A Yamauchi vezette Polyphony-klán már jó régóta a dojóban parkoltatja az újdonsült felvonást, és az E3 után biztossá vált, hogy még egy darabig ott is marad. Tavaly kipróbálható formában, a GT4 kissé felskálázott hibrid verziójával volt jelen, idén viszont már tényleg a GT5 formálódásának egy szakasza kérette magát – és ősszel kéretni is fogja. Készül a **Gran Turismo 5 Prologue**!

A Prologue se nem egészen demo, se nem egészen teljes értékű szoftver, valahol a kettő között helyezkedik el. Kis ízelítő a végleges játékból, de bolti forgalmazásba kerülő (?) formában. A tartalmi oldal ehhez illeszkedik: a végleges és még mindig lenyűgöző kínálatból 50 autót és 50 versenypályát vonultat fel. Kevés? Nem igazán, főleg, mert az 5 szakasz 10 különböző variációban tolható le, ez pedig a vezetés szerelmeseinek jó időre remek kihívást és tartalmat biztosít. És ez még csak az offline, a Prologue az évek óta áhítozott és érthetetlen módon eddig ki nem adott online opcióba is betekintést nyújt. Kettő, csupán a kommunikációban eltérő játékmódozat (hang alapú diskurzus az egyikben), maximum 16 autó a pályán – offline és online egyaránt.

Tavaly hatalmas felzúdulást keltett a Sony által protezsált „csak a játék vázát veszed meg a boltban, a többit pedig majd pénzért, egyenként letöltöd" modell, ami szerencsére jó gyorsan elvetésre is került, de ez nem jelenti azt, hogy a pénz ne játszana szerepet a játékban: virtuális valuta ez alkalommal is lesz, mely a megnyert versenyek után jár. Mire használható a bankó? Első körben például új szakaszok vásárlására, na meg persze a jól megszokott autókollekció is ebből a keretből növelhető. Lesz persze tuningolás is, csak épp a Prologue verzióban le lesz tiltva. Jó pont viszont, hogy a felduzzasztott bankszámla a későbbi GT5-be átcipelhető, úgyhogy az elért eredmények nem vesznek kárba, a Prologue megvásárlásával a majdani GT5 tulajdonosok némi előnnyel vághatnak neki a világ nagy futamának, mind a teljes értékű fizikát és vezetői dinamizmust felvonultató professzionális, mind az ezekből kissé visszafogottan gazdálkodó s így a zöldfülűeknek remek alapot nyújtó normál módozatban.

Elméletileg ősszel startol a Home pont, a Prologue pedig elsőként kamatoztatja a Sony sajátságos MMO hálózatát – a virtuális apartmanból közvetlen járat vezet a Prologue univerzumába, míg a Prologue-ból azonnal át lehet ruccanni az otthonba. Ennek jelenleg nincs túl nagy jelentősége papíron, de csak látszólag: a saját profiloldallal összekapcsolva már más a helyzet. A My Page szolgáltatás révén teljes értékű információcsomag áll rendelkezésre minden egyes játékról: milyen autók pihennek a garázsában, milyen időt futott egy-egy adott pályán, vagy éppen kikkel áll közvetlen kapcsolatban. Teljes barátlista, részletes statisztika – látványos és hasznos újítás.

A PS3 Prologue jelen állás szerint valamikor idén októberben száguld be a boltokba, legutolsó információink szerint Japánban és Európában is egyidőben. A fejlesztők 1080p-s felbontást ígérnek.








# turok

Hogyan lehet egy tíz évvel ezelőtt nagy népszerűségnek örvendő sorozatot átcibálni a huszonegyedik századba úgy, hogy méltó legyen elődeihez, de azért legyen benne annyi újdonság, hogy ne tűnjön egy sablonfolytatásnak? Körülbelül így. A **Turok** a maga idejében (és manapság is) piszkosul jó, előremutató FPS volt, de az ezredforduló utáni multiplatform Evolutionnel valahogy lekerült a térképről – de a Turok és vele együtt egy klasszikus konzolkorszak február hetedikén visszatér!

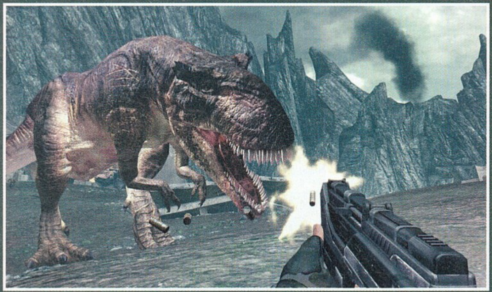
A történt ezalkalommal egy idegen planétára magát befészkelő zsoldoscsapatról szól. Hollywoodi dramaturgiához hűen a Turokot és egységét szállító gép pont a dzsungel közepén kerül össztűzbe, hogy tíz pontot érő piruettel csapódjon a földbe, egyenesen a dínók által uralt terep közepébe. Az alaphelyzet adott, ahogy a stílus is: a Turok továbbra is az FPS-ek mezején bóklászik, de immáron csapatalapú megközelítéssel. Egyes missziókban előkerülnek a csapat többi tagjai is, opcionális mellékküldetések aktiválódnak, és így tovább, de az este sztárjai még mindig az őslények. Van belőlük bőven, minden méretben és színben, egy közös tulajdonsággal: éhesek. Nagyon.

Mit tesz ilyenkor az egyszeri játékos? Természetesen beléjük üríti a teljes muníciókészletet, mi mást – a többiek viszont gondolkoznak. Egy erősen világító fáklyát elhajítva remek figyelemelterelést lehet csinálni, aztán lesből támadni. Az új Turok újdonsága pont ez, a dínómarcangolás: ha egy lény észrevesz, egy a Shenmue QTE-jére emlékeztető szekvencia aktiválódik. A kamera külső nézetre vált, a helyzettől, mozdulattól függően pedig beindul egy animáció. Példa: az agresszív velociraptor épp az állkapcsai közé kívánja zárni hősünk fejét. Gombokat nyomogat, ha jól, akkor Turok megmenekül a bajtól és fordul a kocka; ha nem jól, akkor a dinó barátságosan véres steaket vacsorázhat.

És ezek még csak a dinoszauruszok, Turok persze, hogy már a legelején belefut a keresett zsoldoscsapat tagjaiba és kitör a tényleges tűzharc. A Propaganda Games nagyon büszke a mesterséges intelligenciára, a Turok katonái nem a célkereszt elé állva várják a biztos halált, hanem kiaknázzák a környezetben rejlő lehetőségeket. Fedezékbe bújnak, segítségért kiáltanak, ha kell, menekülnek – de nem túl sokáig, csak a legközelebbi társakig, hogy aztán együttes erővel, egy csapatként térjenek vissza. És ez még mindig nem a vége, időről-időre jóval nagyobb méretet ölt a hirig, mikor a két fél – Turok és a zsoldosok – mellé csatlakoznak a dínók is. Akkor aztán kitör a káosz, vagyis remek alkalom csendben és nyugodtan elslisszolni.

Vaaaagy: vagy fel lehet venni a kesztyűt és elemi erővel széthasítani mindent, ami csak a célkereszt elé kerül. Fegyverből sok van (a repertoár több klasszikus Turok eszközt vonultat fel) és ami a legjobb: van másodlagos tüzelés. Persze, persze, ez nem újdonság, de akkor is üdvözlendő, főleg, mert a Turokban előszeretettel kínálja magát a jobbnál jobb képességeivel. Példa: a távolban egy kisebb csoport Velociraptor tanyázik. Odamész és egyenként nekiállsz csépelni őket, megkockáztatva azt, hogy előbb cincálnak szét mint ahogy te tennéd? Ó nem: tessék elővenni egy tapadógránátot, rádobni az egyikre, aztán futni a távolba, majd ha egy pontra gyűlik minden vad, megnyomni az aktiváló gombot. Kaboom, probléma megoldva.

Izgalmas, érdekes folytatásnak néz ki a Turok – február hetedikén jön, PS3-ra és X360-ra egyaránt.







# resident evil 5

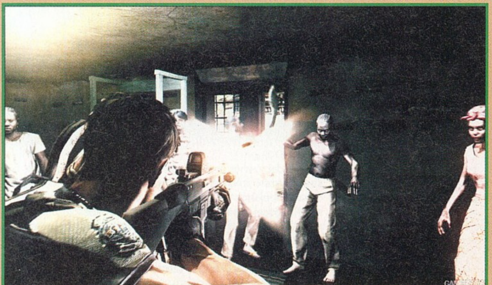
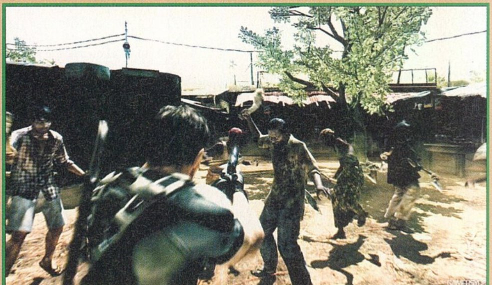
Ha valaki az előző generációs nagy „remake-eljük az összes Resident Evil epizódot legalább kétszer” hadjárat után azt mondta volna, hogy a teljes értékű negyedik epizóddal a sorozat végre új irányt vesz és teljes egészében megreformálja magát, nos, minden bizonnyal gúnyos kacajt kapott volna válaszul. Pedig megtörtént: a Capcom isteni sugallatra, rajongói nyomásra vagy ki tudja mire, de meglépte – és nem is akárhogy. Habár játéktörténelmi jelentősége nincs, a RE4 mindenképp az előző generáció egyik legkiválóbb játéka. Nem csak azért, mert még most, a HD korszakban is grafikai szempontból legalább egy tucatnyi játékot maga mögé utasít, de azért is, mert valami hihetetlenül jól, látványosan nagy odafigyeléssel összerakott hosszú-hosszú kaland a begőzölt kelet-európai falusiak birodalmában. Ezek után meglepő, ha minden eddiginél nagyobb felhajtást övezve készül a folytatás?

Nagyon nem – pedig a **Resident Evil 5**. felvonása hatalmas titoktartás közepette, minimális információcsepegtetéssel készül már jó ideje és nagyon úgy néz ki, hogy ez egy darabig még így is lesz. Ezek után ki várt arra, hogy az E3-on, ráadásul a Microsoft konferencián (!) fog először ténylegesen meglódulni? Na ugye, hogy senki sem. Meglódult és hosszú percekig bírta szuflával. Ami biztos: a RE5 megint lokációt vált. Se urbánus környezet, se kúria, se kelet-európai falu – az új helyszín egy meg nem nevezett sivatagos terep, minden bizonnyal az Afrikai kontinensen. A helyszín új, a főszereplő viszont nem – ez alkalommal is Chris Redfield vág neki az ismeretlennek, most mint a titokzatos BSAA csoportosulás oszlopos tagjaként. Nem Chris lesz az egyetlen visszatérő karakter, de hogy ki a másik (női) szereplő az egyelőre nem ismert. Az időpont viszont igen, a RE5 hajszálpontosan tíz évvel az első RE után játszódik, már az Umbrella vállalat nélkül.

A RE5 lényegében az előző rész lélektani folytatása. A széria, úgy tűnik, egy darabig még az erőteljesen akcióközpontú koncepciónál marad, ami nem feltétlenül baj: a váll fölötti célzás például nem csak látványos, de hasznos megoldásnak bizonyult, így az maradt is. Az agresszív, még mindig nem teljesen zombiként viselkedő, de már ahhoz közeledő ellenfelek úgyszintén: Chris ismételten egyik rázós szituációból a másikba kerül, szóval lesz teendő bőven. Főleg, mert a nem túl barátságos helyiek kisebb intelligencia-tréningen estek át, taktikáznak, hatalmas csoportokba verődve közelednek (legalább húszat számláltunk az előzetesben, közben intenzív késhajigálás), és bizonyos esetekben kiaknázzák a környezetben rejlő lehetőségeket.

Apropó környezet, a generációváltás és a megnövelt számítási kapacitásnak hála a RE5 világa nem annyira statikus, mint az eddigi epizódoké – sőt, legyünk őszinték, egyszerűen gyönyörűen fest a game. Nagy szerepet kap a fény-árnyék hatás. Példa: a napsütötte utcára / a sötét szobákba lépve Chris szemének kell egy pár másodperc, míg alkalmazkodik az új fényviszonyokhoz A legérdekesebb újítás mindenképp a hő mint tényező bevezetése: Chris teste a forróság hatására kiszáradhat, a hőguta pedig komoly hallucinációkat idézhet elő – például agresszív falusiak megjelenését, akik persze nincsenek is ott.

Szépen formálódik a folytatás, de messze még a megjelenés – valamikor jövőre jön, várhatóan szimultán megjelenéssel operálva PS3-ra és X360-ra egyaránt!

# hírek



Mivel az idei nyár egyszerre két kiállításról is szólt (a július közepére át transzportált E3 miatt), így most egyszerre kettőből szemezgetünk. A másik rendezvény természetesen a Games Convention, mely ismét, most már abszolút hagyományosan, és Európa legnagyobb videojátékos témájú rendezvényeként augusztus végén került megrendezésre Lipcsében. A játékok között a legérdekesebb címeken és az újdonságokon kívül megpróbálunk azokra az anyagokra (is) koncentrálni, melyeket volt szerencsénk személyesen kipróbálni – a puding legjobb próbája még mindig az evés, mi pedig szeretünk kóstolgatni.

Kezdjük talán egy nagyon friss játékkal, a **Far Cry 2**-vel. A Far Cry második részét nem az eredetit elkövető CryTek jegyzi (ők most Crysis-t hegesztenek), a jogok a francia Ubisoftnál maradtak, így ők dolgoznak rajta, házon belül. A folytatás jelentősen elszakad az előzményektől, a trópusi sziget és a mutánsok a múlté, sőt, az első rész (és a „nem számozott" folytatások) főhőse sem látható sehol. A helyszín ezúttal Afrika, egy apró, polgárháború sújtotta ország. Hősünk ide érkezik – és mi választhatjuk meg a személyét. Tucatnyi katona – pontosabban zsoldos – áll majd rendelkezésünkre, ők nem csak kinézetükben, hanem képességeikben is különbözni fognak egymástól. Az első Far Cry játékmenetét tekintve meglehetősen lineáris játék volt, ahol a nagy, nyitott(abb) játéktér ellenére meghatározott küldetéstől-küldetésig vándoroltunk. A Far Cry 2 ennél jóval nyitottabb dizájnt kap. Adott egy masszív, ötven négyzetkilométeres terület, dzsungellel, szavannával, különféle településekkel, ellenséges és baráti katonai bázisokkal. Itt kell missziókat végrehajtanod – a fő sztorivonal persze itt is kötött viszonylag, de a küldetések jó részét saját belátásod és kedved szerint abszolválhatod. Zsoldosként természetesen a pénzre hajtasz, és a megszerzett pénztől függ majd a túlélésed is, nem mindegy, hogy milyen felszereléssel indulsz a háborúba.

Az általunk látott (a világon elsőként Lipcsében élőben prezentált) misszió járműszerzéssel indult – nem vásárlással, szerzéssel, hősünk egy ellenséges falucskába rohant be, lecsapott egy őrt, hátulról bemászott egy terepjáróba, és uccu neki, menekülés. A járműlopással a fejlesztők a mesterséges intelligenciát mutatták be: az őrök egy darabig lövöldöztek utánunk, aztán ahogy távolodtunk, a nyomunkba eredtek, méghozzá nem gyalogosan, hanem szintén különféle járműveket használva. Egy darabig az úton üldöztek minket, aztán beszorítottak egy újabb faluba – itt emberünk véletlenül nekikente a járgányt egy bodega falának, így gyalogosan volt kénytelen folytatni, és szembeszállni az üldözőkkel.











A tűzharc igazi, kaotikus, durva hangulattal bír. Az ellenfeleink parancsokat üvöltöztek egymásnak, idegesen kutakodtak a házak között, és ha lövöldözésre került a sor, villámgyorsan fedezékbe vonultak, megfelelő pozíciót keresve. A szorult helyzetből kiérve átsétáltunk egy füves-fás területre. Újabb fejlesztői beavatkozás: felgyorsították az időt, láttuk a huszonnégy órás éj-nappal ciklust egy percben – nap valami elképesztően gyönyörűen, a lombok között átszűrődő, azokat aranybarnára festő fénysugarak kíséretében bukott le, aztán emelkedett fel újra a horizonton.

Annak ellenére, hogy a Far Cry 2 még bevallottan pre-alfa (magyarán szólva: nagyon korai) státuszban leledzik, már most piszok jól néz ki. A szavannán állatrajok riadnak fel a közeledtünkre, láttunk futni antilopokat, és láttuk működésben az FC2 gyönyörűséges időjárás-szimulációját is. Ez utóbbi valami egészen elképesztő: először lassan besötétül az ég, hatalmas felhők jelennek meg, aztán fújni kezd a szél, és viharossá fokozódik. A fűtenger vadul hullámzik, a fákról ágak törnek le (!!!) a szél erejétől, ezeket cipeli magával a vihar. Gyönyörű, na, ilyen hangulatos rossz időt játékban még nem nagyon láttunk (na jó, egyáltalán nem láttunk, szuper munkát végeztek a fiúk).





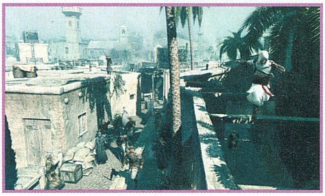


A prezentáció záróakkordjaként egy katonai bázis elleni támadást nézhettünk végig. Az amúgy is durva tűzharc itt különösen bekeményedett, emberünk rakétákat eregetett, és gránátokat dobált. Az egyik nagyobb épület lángra kapott, a hátsó traktusa felrobban, az egyik fal összedőlt, aztán a tűz áterjedt a szomszédos felépítményekre, lángra kapott néhány fa is – mindez szimuláció, nem előre letárolt esemény. A fejlesztői ígéretek szerint egyébként igazi fegyverarzenál áll majd rendelkezésünkre a végleges verzióban, több mint harmincféle gyilkoló eszköz közül választhatunk.

A Far Cry 2 valamikor 2008-ban fog megjelenni, Xbox 360 és Playstation 3 platformokra.

Ha már a Ubisoftnál tartunk, nézzük meg a kiadó másik nagy siker várományosát, az **Assassin's Creed**et. A játékból eddig rövidke trailereket láthattunk, az E3-on és Games Conventionön sor került az első gameplay prezentációkra is – azaz fény derült rá, hogy miről is szól a mindig is roppant érdekfeszítő koncepcióval bíró „középkori bérgyilkosos" játék. Gyors felzárkóztató azoknak, akik esetleg még nem hallottak volna róla: az Assassin's Creed a tizenkettedik század alkonyán, 1191-ben játszódik, egy Altair nevezetű bérgyilkost alakítasz benne, aki… ehhemm, igen, szóval bérgyilkol, egy titokzatos szervezet tagjaként, leginkább rosszemberekat. A játék legfőbb erénye a teljes szabadság: kapsz három korabeli (közel-keleti) nagyvárost (Jeruzsálem, Akko, Damaszkusz), szépen lemodellezve, szabadon eresztenek benne, megbízásokat kapsz, a végrehajtás mikéntje pedig teljesen rád van bízva.





A prezentáció egy komplett bérgyilkos-missziót mutatott be. Hősünk egy templomtetőn üldögélt, aztán levetette magát – ahol galambokat látsz, onnan ugorhatsz, mert a földön mindig várni fog egy szénásszekér, így nem töröd ki a nyakadat, meg egyéb érzékeny testrészeid. Altair mászkált egy kicsit a tömegben. A tömeg nem csak a realizmust és a hangulatot szolgálja, hanem a rejtőzködést is: ha nyugton maradsz, együtt sétálsz velük, nem ugrabugrálsz, nem lökdösődsz, eltűnhetsz benne – és az esteleges üldözőid szeme elől is. Hősünk elérte a célpont (egy rabszolga kerekedő) házát, és itt rögtön problémákba ütközött – jelesül négy darab őrbe, akik a bejáratnál ácsorogtak. A fejlesztők itt bemutatták az eltérő megközelítési lehetőségeket: aki nagyon gyilkolászós kedvévben





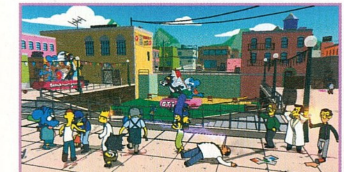
van, kardot ránthat, és nekironthat az őröknek – ez is működik, bár kissé egyszerű dolog. Aztán: megvárhatod, amíg az egyik őr elvándorol a többiektől, a háta mögé osonva leszúrhatod a kezedre szerelt pengéddel (a bérgyilkosok egyik ujja hiányzik, ide „ugrik elő" a rejtett penge), aztán a falhoz taszítva beugorhatsz a tömegbe. A többi őr persze észreveszi, hogy valami nincs rendben (a földön fekszik a cimborájuk) elindulnak felé, te pedig az alkalmat kihasználva, pár, éppen arra haladó szerzetes közé bebújva bejuthatsz az épületbe. A harmadik megoldás: akrobatika. Altair Perzsia Hercegét



megszégyenítő módón közlekedik a háztetőkön, és gyakorlatilag bárhová képes felmászni, a legmagasabb épületek tetejére is – nem Pókember, minden mozdulatával kiszögeléseket, fogózkodókat keres. Szóval keresel magadnak egy megfelelő ablakot, beugrassz, és már mehetsz is bérgyilkolni, de ahogy az egy gyors animációból kiderül, a rosszember itt is őrökkel vette körül magát, Most már tényleg jöhet a harc: roppant látványos, fegyverelkobzós, lökdösődő, riposztolós küzdelmekről van szó, nem szimpla csapkodásról. Ha végeztél az őrzőkkel, jöhet az üldözés: a kereskedő menekülőre fogja, te pedig üldözöd. Az üldözés a játék egyik legdinamikusabb része, olyasmit tessék elképzelni, mint a legutóbbi James Bond film elején látható akciójelenet, amikor Bond a fél városon keresztül lohol a feka srác nyomában – ott is, és az Assassin's Creed esetében is a „szabad futás", azaz a „parkour" inspirálta a készítőket. Altair utolérte a kereskedőt, és végzett vele – mivel egy piactér közepén történt a dolog, ismét menekülnie kellett, ezúttal a háztetőket választotta menekülési útvonalnak – a misszió akkor ér véget, ha épségben, az üldözők lerázásával visszajutsz a bérgyilkosok főhadiszállására.

Ilyen az Assassin's Creed – továbbra is nagyon ígéretes. A fejlesztők elárulták, hogy nem csak a városokban, hanem a városok között is lehet majd közlekedni (akár lóháton), és lesznek olyan missziók, amik itt, „vidéken" játszódnak. Amiről viszont nem voltak hajlandók beszélni, bárhogy is faggattuk őket (nem csak mi kérdeztük meg tízféleképpen, hanem szinte mindenki): miért veszi körbe kékes ragyogás a kijelölt célpontokat, miért olyan futurisztikus a játék interfésze, miért jelenik meg mátrix-szerű elmosott, tépett adatsor néhány karakter körül? Szimuláció? Időutazás? Vagy ahogy egy japán kolléga feltételezte: cyborg a főhős? Állítólag egyik sem, a válaszra novemberig kell várnunk – Playstation 3-ra és Xbox 360-ra jön a játék.

Az E3, és talán még inkább a Games Convention egyik legkellemesebb meglepetése a **The Simpsons Game** volt. A játék bejelentésekor sokan legyintettek rá (bevalljuk őszintén: mi is), miszerint ez bizonyára egy újabb rókabőr lesz az Electronic Arts-tól, a még mindig nagyon népszerű rajzfilmsorozat, és a nyári mozifilm szokásos gyors megcsapolása, egy butácska ugrabugra köntösébe bújtatva. A most látottak alapján egyáltalán nem így áll a dolog, az EA komoly energiákat fektet Simpsonék interaktív kalandjába, és kiváló koncepciót toltak alá. A koncepció pedig: játékparódiák, a rajzfilmsorozat stílusában, humorával, és szereplőivel, tökéletesen illeszkedve a Simpsons világába. A parodizált játékok skálája jó széles, kezdjük talán a Medal of Homerrel – na, ki találja ki, hogy ez mit parodizál? Nagyon nehéz volt, a Medal of Honort. Az epizód tartalma szerint Mr Burns lelép egy rakat értékes festménnyel, Bart és Homer pedig a fél világon keresztül üldözi, Franciaországtól egészen Dél-Amerikáig. A francia pálya tiszta MoH, Simpson nagyapó





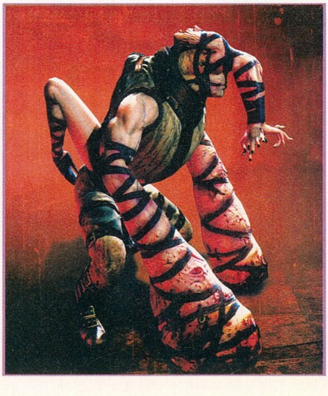

hangosan szidja a magukat megadó franciákat, Bart és Homer pedig fehér zászlókat gyűjtöget az ablakból – a megfelelő pillanatokban belőtt, egyenesen a MoH-ból átemelt zenékkel, kifigurázott heroikus jelenetekkel, és nagyon jó poénokkal. Ott van aztán a Shadow of the Colossal Donout epizód, melyben Lard Lad, a hatalmas fánk-reklámfigura fenyegeti a várost – őt Barttal kell legyőznünk, megtalálva a gyenge pontját... azaz jó kis Shadow of the Colossus paródiát láthatunk. Számos játék terítékre kerül egyébként, a Grand Theft Auto-tól a Wolfenstein 3D-ig – minden epizódban más karaktert (általában karakter-párost) irányítunk, a játékmenet epizódonként különböző – az alapokat általában a platformer-akció jelenti, de csavarokkal, és sok egyedi ötlettel. A karakterek az eredeti színészek hangján szólalnak meg, a párbeszédeket pedig a sorozat írói követték el – őket külön megkérték, hogy nyugodtam eresszék el magukat, minél vadabb, annál jobb. A The Simpsons Game így első blikkre egy nagyon jól összerakott, az alapanyaghoz hű, azt ügyesen digitális formába öntő játéknak tűnik, jópofa rajzfilmes grafikával – érdemes lesz rá odafigyelni október végén. A nagygépeken (PS2, PS3. X360, Wii) kívül készül belőle zsebkonzolos verzió is – Nintendo DS-re és PSP-re.

Újabb s-betűs játék, de finoman szólva más stílusban: **Silent Hill 5**. A Konami jó sokáig halogatta a bejelentést, a rajongótábor már majd' egy éve frászban van, hogy hol késik a várva-várt következő generációs epizód – nos, itt van. A fejlesztőcsapat változott, a sorozat érdekes módon kikerült az eredeti japán silent-brigád kezei közül, és átvándorolt Amerikába, a The Collective karjaiba. A lépés





kissé furcsa, a Collective az utóbbi időben inkább rossz (Da-Vinci kód) játékokat hozott tető alá, mint jókat, viszont van egy másik, nagyon ígéretes horror-projektjük is (a Harker), szóval nem biztos, hogy rossz kezekbe került az ötödik SH. Az új rész körül elég nagy a titkolózás, mi azért összegereblyéztünk róla némi információt. Az ötödik epizód főhőse egy veterán katona, Alex Shepard, aki éppen egy kórházban lábadozik, amikor furcsa látomások kezdik el gyötörni, azt sugallván, hogy öccse veszélyben van. Éppen ezért hazatér szülővárosába a családjához, ám odaérve azt látja, hogy



testvére, illetve édesapja eltűnt, a várost pedig különös köd lepte be. Innen pedig megindul a rémálom... Mint látható, az ötödik rész nem Silent Hillben játszódik, bár állítólag oda is eljuthatunk majd egy rövid időre. Az új részben újragondolják a harcrendszert: Alex katona, jobban bánik a lőfegyverekkel, és jobban verekszik (állítólag alapszintű kombókat is bevihetünk majd), mint az elődei. A fejlesztők ennek ellenére kiemelik, hogy eszük ágában sincs szimpla akciójátékot faragni a Silent Hillből, csupán a harcot szeretnék dinamikusabbá tenni. A játék alatt futó nextgen technológia magas szintű fizikai modellezést tesz lehetővé (a népszerű Havok fizikai motort licencelték hozzá), és ezúttal különös figyelmet fordítanak a sebek-sérülések minél látványosabb megvalósítására is. Az animációk terén szintén újítani próbál a csapat, a korábbi kézzel animált szereplők helyett minden karakter – nem csak a főhős, hanem a szörnyellák és egyéb rémségek is – megkapják a jól megérdemelt motion-capture kezelést, vagyis optikai mozgásrögzítést alkalmaznak a kívánt – a korábbinál élethűbb – hatás elérése érdekében. A sikeres Silent Hill mozifilm nagyban inspirálta a fejlesztőket, egyes dizájn-elemeket (például a nővérek kinézetét) egy az egyben onnan emeltek át. Plusz: miden eddiginél félelmetesebb ködöt ígérnek. Ami változatlan: a sorozat producere és zeneszerzője továbbra is a legendás Akira Yamaoka lesz.

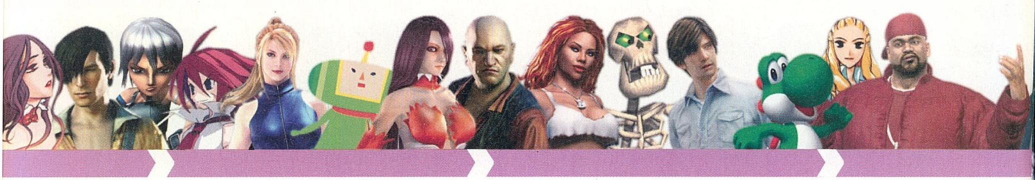
A Silent Hill 5-nek pontos megjelenési időpontja még nincs „valamikor 2008" áll a premier helyén, Playstation 3 és Xbox 360 céplatformokkal.

A Sony konferencián külön nem mutatták be, de mind az E3-on, mind a Games Conventionön játszható volt a **God of War: Chains of Olympus**, vagyis a God of War PSP-s előzménye. A sztoriról nem derültek ki további részletek – a játékot viszont alaposan kipróbáltuk. A demópálya méretes csatával nyit: a háttérben több hajó lövi egymást a háborgó tengeren, az előtérben pedig Kratos szeletelte az ellenfeleket. Elsőként a grafika képeszt el: majdnem ugyanolyan jól néz ki, mint PS2-n, és ha figyelembe vesszük, hogy a két God of War lazán ott van a kettes Pléjstáció grafikai csúcsalkalmazásai között, akkor... mondjuk azt, hogy elképesztő, amit a PSP-ből kihoztak. Mivel a játék elején járunk, egyelőre csak Kartos láncos pengéi, és néhány alapszintű kombó állt rendelkezésünkre. Az irányítás és a harc teljesen megegyezik a PS2-es nagytesóban látottakkal, az egyetlen különbség a második analóg kar hiánya,











de mivel ezt a GoW amúgy is „csak" a félregördülésre használta, viszonylag könnyen tudták pótolni – a két felső váll-gomb nyomva tartásával, és az analóg kar elmozdításával volt kivitelezhető a mozdulat. Az első ellenfeleket legyűrve lejutottunk egy kisebb helységbe – az ismert ládából energiát töltöttünk, aztán egy méretes küklopsz tört át a falon –, lélekben felkészültünk az első boss-küzdelmere, ami be is következett, csak éppen nem olyan formában és módon, ahogy azt eredetileg elképzeltük. A küklopszot ugyanis váratlanul felfalta egy, a szemben lévő falat a kobakjával keresztülbólintó sárkányfajzat (vagy legalább is sárkányfajzatnak tűnt, mert tűzet fújt), és itt indulhatott a küzdelem… ami a GoW-tól megszokott módon az ellenfél legyengítésével kezdődött, és egy többlépcsős „nyomd meg kellő időben a megfelelő gombokat" szekvenciával végződött – nem teljesen, mert a dög nem pusztult el, hanem elmenekült. Követtük, megoldottunk pár apróbb puzzle-t. levertünk tucatnyi ellenfelet, és ismét kiértünk a szabadba, csak hogy lássuk, miként tombol a távolban a sárkány koma, és… véget ért a demópálya. Nagyon-nagyon tetszett, amit láttunk, az IGAZI God of War, nem valami butított, zsebkonzolra kurtán-furcsán áterőszakolt verzió. Ha a sztori is rendben lesz, méltó folytatással (azaz: előzménnyel) bővül a már amúgy is patinás széria. Sajna 2008 elejéig kell várni rá…

Váltsunk ismét platformot a **SoulCalibur Legends** Nintendo Wii-re érkezik. A Namco nyár elején bemutatta ugyan a PS3 / X360 párost becélzó *SoulCalibur IV*-et is, de csak egy rövidke teaser formájában – sem az E3-ra, sem a Games Conventionre nem hoztak ki belőle ennél többet, a teaser meg annyit árult el, hogy a női karaktermodellek a szokottnál is bögyösebbek lesznek – azaz





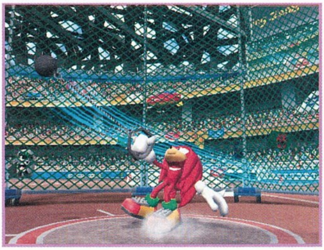
gyakorlatilag nincs róla érdemleges infó, ahogy befut ilyesmi, azon nyomban visszatérünk rá, a 2008 második felére időzített megjelenés amúgy sem mostanában esedékes. Foglalkozzunk inkább a japán kiadó másik, Wii-exkluzív SoulCalibur játékával, a Legends-szel. A SC Legends érdekes játék, mert szakít a hagyományokkal, és nem a hagyományos „egy az egy ellen" küzdelmet kínálja a rajongóknak, hanem többszereplős vagdalkozást – vagyis a Legends klasszikus vagdalkozós akciójáték. A sztoritól jelenleg igen keveset





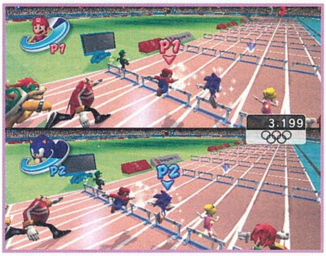
tudni, a játék állítólag Siegfriedre koncentrál – még délceg lovagkorában, a depressziós nightmare-periódus előtt. Az E3-on bemutatott demópályán hősünk és kísérője, Misturugi egy egyiptomi piramison (oké, nem biztos hogy piramis volt, de valami nagyon hasonló – legyen mondjuk sírkamra, ha az szimpatikusabb) vágták keresztül magukat, ellenfelek tucatjait aprítva fel. Az irányítás viszonylag egyszerű: a nuncsakuval mozogsz, a Wiimote-tal pedig vagdalkozol. Az ellenfelekre rálockolhatsz (de szép magyar szó, de nem jut eszembe jobb), ezt a játék egyébként automatikusan, és viszonylag intelligensen végzi, ha nem tetszik, amit csinál, te magad is váltogathatsz a becélzott ellenfelek között az A gombbal. A durvább támadások előhívását a C nyomva tartásával (ez tulajdonképpen a rendes SoulCaliburokból is ismert Charge) tudod eszközölni – feltöltöd magad, és utána a Wiimote-tal nyomod a megfelelő mozdulatokat. Vagdalkozás közben egyébként bármikor válthatsz a két karakter között, mélyebb stratégiák kidolgozása felé nyitva kaput. Végül: fejlesztői ígéretek szerint nem csak két játszható karakter lesz, több klasszikus SC hős is feltűnik majd a játékban – Ivy-t külön megerősítették. A Legends a látottak alapján decensnek tűnik, a grafika nem kiemelkedő, de rossznak sem rossz – az élvezhetőségét nagyban befolyásolja majd az év végén megjelenő végleges verzióban található pályák száma és változatossága – ha sok lesz belőlük, és nem ugyanarra a sémára épülnek, szívesen ülünk le elé egy kaszabolni.

Maradjunk még egy kicsit a Wii-nél: több publikáció is a Games Convention legjobb új Wii-s játékának választotta a **Mario & Sonic at the Olympic Games**-et. Talán nem véletlenül: a játék a bejelentésekor sokakban keltett csalódást („EBBEN a sportjátékban



szerepel együtt először a két legendás karakter, miért?!"), a többség igazi, pörgős platformert várt volna, ha már összeeresztik Mario-t Sonic-kal. Őszintén szólva mi is sokkal jobban örültünk volna egy klasszikus ugrabugrának, de a jelenlegi felállás sem rossz, a játék jól, élvezetesen használja ki a Wii speciális képességeit – jelesül a mozgásérzékelős irányítást. Nem szabad elfelejteni, hogy nem csak Mario és Sonic szerepel a játékban, hanem barátaik és üzlettársaik is, azaz ott a teljes, a korábbi játékokból megismert banda (jók ás gonoszok egyaránt, a Bowser és Eggman pont úgy ott figyel a csapatban, mint Peach vagy Tails).






A Games Conventionön két sport volt kipróbálható a széles kínálatból: a 110 méteres gátfutás és az íjászat. A gátfutás a brutálisabb: a startpisztoly eldördülése után vadul, dobszerűen kell rázni a Wiimote + nuncsaku párost, a B gombbal pedig ugrasz – akkor vagy jó, ha jó ritmusban csinálod, méghozzá duplán – ritmusosan „vered a dobot" és a megfelelő időben nyomod a B-t.

A íjászat ennél jóval taktikusabb megközelítést igényel, és nagyon élvezetes. A nuncsakut magad elé tartod – ez az íj. Megnyomod egyszerre az A+B párost – ezzel helyezed fel a nyílvesszőt. Aztán felemeled a Wiimote-ot, és elkezded hátrafelé húzni – ezzel feszíted meg a húrt a kívánt mértékben. A trükk: a céltáblán mozog egy piros kör, akkor kell lőnöd, amikor nagyjából középen van, és persze neked is oda – egyszerre a közepébe, és bele a piros körbe – kell céloznod. A nehezítés: közben figyelned kell a változó szélirányt, mert az csúnyán belerondíthat a gondosan kiszámított lövésbe.

A karakterek különböző tulajdonságokkal bírnak, van aki gyorsabb, van aki ügyesebb, és van aki erősebb – érdemes lesz megválogatni, hogy kit melyik versenyszámban indítasz. A Mario & Sonic nagyon jó mókának tűnik, és a többi „partyjátékkal" ellentétben itt egyedül sem unod szét az agyad. Amerikai megjelenés 2007 novemberében, remélhetőleg hozzánk is eljut még az év vége előtt.

A Namco persze nem csak SoulCaliburt fejleszt, jön tőlük sok más érdekes dolog is – mint például a Playstation 3 exkluzív **Time Crisis 4**. A patinás fénypisztolyos lövölde negyedik felvonása egy ideje már elérhető a japán játéktermekben (szerencsém volt játszani vele), a konzolos verzió azonban eddig váratott magára. A Time Crisis PS3-as debütjének van még egy szerencsés hozadéka is: vele egy időben, mi több, vele összecsomagolva érkezik a Namco fénypisztoly-családjának új tagja, a teljesen HDTV kompatibilis (külön érzékelőkkel ellátott) GunCon 3. A GunCon 3 nem csak a kompatibilitási képességeiben hoz újdonságot, hanem a funkcióiban is: két analóg kar található rajta. Az meg kinek – kérdezheti az olvasó. Azért, kedves olvasó, mert a Time Crisis 4 PS3 verziójában lesz öt darab FPS pálya is. Mármint: olyan FPS pálya, ahol nem csak lőhetsz, hanem szabadon mozoghatsz. Jó, nem? A Namco ugyan még semmit nem mutatott belőlük, de azért örülünk nekik.









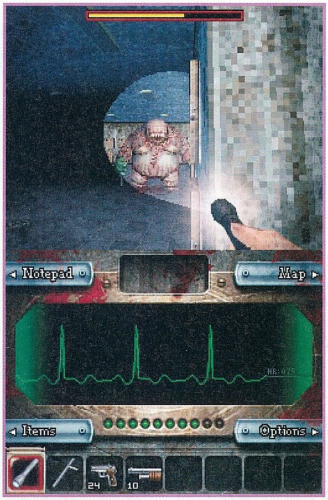


Egyébként a játéktermi verzió egy az egyben átiratát kapjuk, hasonló pályákkal és lehetőségekkel. Mik ezek a lehetőség? Leginkább a fegyverváltás lehetősége, ebből négyféle áll rendelkezésedre – az általunk próbált első pályán ebből hármat lehetett használni, az alap pisztolyon kívül géppisztollyal és sörétes puskával lövöldöztünk, ezekhez jön még a kés, és gránátot is lehet hajigálni. Fegyvert váltani egyébként csak akkor tudsz, ha fedezékbe húzódsz, a konkrét akció (lövöldözés) közben nem. Szintén új lehetőség a látószög forgatása: lesznek olyan szituációk, amikor több irányból kapod a nyakadba az ellenfeleket, ilyenkor a fegyvert a képernyő széle felé mozdítva fordulsz egyet, és viszonozhatod a tűzet.

A grafika korrekt, de látszik rajta, hogy nem kifejezetten PS3-ra fejlesztették – ennek ellenére kinéz úgy, ahogy egy átlagos következő generációs játéknak ki illik néznie. A sztoriból az első küldetést végignyomva (egy irodaépületben lőtted halomra a rosszfiúkat) nem sok derült ki, de később bizonyára lesznek benne csavarok – az első misszió végén feltűnő organikusan mozgó bogártömeg nem-emberi ellenfelek későbbi belépést sejtette. A Time Crisis PS3 változata a japán kiadó tervei szerint 2007 év végén kerül a polcokra.

Az E3-as Nintendo DS újdonságok közül egy szokatlan versenyzőt választottunk ki: a **Dementium: The Ward** „elsőjátékos" fejlesztők, a Renegade Kid munkája, és egy, DS-en kevésbé népszerű és elterjedt műfajban, a túlélő horrorok zsánerében próbál újat alkotni. A játék elején egyedül ébredsz egy elhagyatott kórházban. A falakon mocsok, vér, élő embernek nincs nyoma, és te sem emlékszel arra, hogy ki vagy, miért vagy itt, és honnan jöttél. A Dementium innen bontja ki az egyelőre gondosan titokban tartott sztoriját: a fejlesztők annyit árultak el, hogy a kórházban kószáló szörnyűséges zombiszerű teremtmények egyfajta genetikai kísérlet művei.

A Dementiumot a grafikája emeli ki a nagy DS-es átlagból: teljesen 3D az egész, sajátszemszögű nézőpontból játszódik, a kórház, a környezet, a folyosók, a kísérteties kórtermek mind nagyon pazarul vannak kidolgozva – a DS mércéjével mérve persze, de akkor is szép, még olyan effekteket is felvillant a játék, mint a sötétben látványosan világító zseblámpa. Az irányítás egyszerű: a d-paddel mozogsz, a stylus-szal nézelődsz és célzol, a bal felső gombbal veszed fel a tárgyakat, a jobbal pedig használod azokat. A harc durva és gyors, a játék elejét demózták, itt leginkább egy gumibottal harcolhattunk, de később előkerült egy pisztoly is, igen korlátozottan feltöltött tölténytárral – azaz a feszültség állandó lesz, nem fogjuk automata fegyverekkel







ellenfelek tucatjait hűvös halomba mészárolni. A műfaj követelményeinek megfelelően kisebb fejtörők nehezítik az utunkat, a játék elején kapunk is egy zsebnoteszt, ebbe közvetlenül jegyzetelhetünk. A Dementium: The Ward ritka holló, igazi vérgőzös-félelmetes játék DS-en – érdemes lesz rá odafigyelni október végén, mikor megjelenik.

Záróakkordként pedig jöjjön egy másik zombis durvulás, ezúttal inkább a saját szemszögből lövöldözős multiplayer örömökre koncentrálva: **Left 4 Dead**. A Left 4 Dead kifejezetten a kooperatív multiplayerre van kihegyezve: akkor az igazi, ha egyszerre négy játékos nyomja online. De ne szaladjunk ennyire előre, lássuk inkább az alapfelállást: a világnak annyi, egy elszabadult vírus szinte mindenkiből zombit csinál – jól kezdődik. A túlélők maroknyi csapata igazi mázlista, ők immúnisak a vírusra. A zombik jófajta „28 nappal később" jellegű élőholtak, azaz nem hörögve bóklászó, hanem villámgyorsan rohangászó és ugráló fajták.

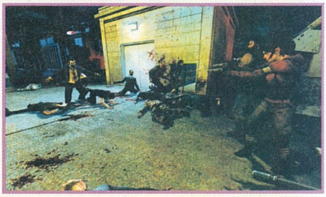
A küldetések a túlélésre játszanak, általában az a feladatod, hogy eljuss egyik pontból a másikba – ami nem lesz egyszerű, mert mindenhol veszély leselkedik rád. Pozitívum: mindig veled tart három társad is. A pályák kiszámíthatóságának elkerülése végett a Left 4 Dead egyedi rendszert alkalmaz: az ellenfelek nem stabil pontokon helyezkednek el, hanem a játék pakolja ki őket oda és akkor, ahová és amikor szükségesnek látja. Túl könnyen végeztetek az első csoporttal? A második már hátulról támad, és többen lesznek. Tíz perce egyfolytában harcoltok? Kaptok egy szusszanásnyi időt – pont annyit, hogy elkezdjetek ismét félni. A küldetést akkor bukjátok el, ha mindenki meghal a csapatból, a pályákon elszórva túlélőket találhattok – ha valaki feldobja a talpát, és találtok egy túlélőt, akkor a halott játékos annak képében éled újra. Újabb csavar: a kompetitív játékmódban a speciális mutáns zombikat alakíthatják játékosok is, jól kibabrálva a többiekkel. Ők fegyvereket ugyan nem használhatnak, de fajtától függően egy rakat speciális tulajdonság áll a rendelkezésükre. Lesz a nyelvével csapkodó zombi, autókat hajigáló, brutálisan erős tank zombi, robbanó zombi, gyilkos folyadékot okádó zombi, helyben állva láthatatlan vadász, és a legkeményebb, a boszorkány – ő teljesen úgy néz ki, mint egy átlagos, egy sorozattal leteríthető zombi közkatona, de az illúzió hamar megtörik – legalább olyan erős, mint egy tank.

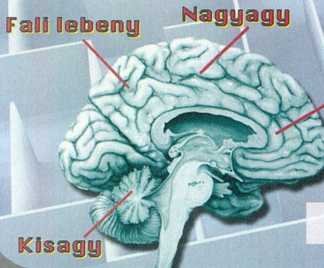
A Left 4 Dead alatt a Half-Life 2-t is hajtó Source motor dübörög, a fejlesztési munkálatokat pedig a Counter Strike: Condition Zeroval már bizonyított Turtle Rock végzi. Tervezett megjelenés: 2008 elején, konzolos fronton kizárólag Xbox 360-ra.










# A Hónap Témája

## GAMER PÁRKAPCSOLATOK



Manapság egyáltalán nem kell meglepődni azon, ha egy JÓL működő párkapcsolatban a videojáték is felbukkan, mint lehetséges szórakozási forma. Hosszú évekkel ezelőtt ez a feltételezés biztosan felhördülést keltett volna, hiszen a digitális szórakozás akkoriban azért a férfiúi nem kiváltsága volt. Az elmúlt évtizedben bekövetkező radikális változások, az új rétegek bevonása, vagy a női közönséget megcélzó játékok bevezetése viszont megcáfolni látszik minden korábbi tézist – így akárcsak a világ számos területe, a videojáték-ipar is felismerte a női szépség rejtelmeit, és létrehozta a *girlgamer* személyiségtípust. A kérdéses téma fiatalabb korban nem, viszont a húszas éveinket elhagyva annál nagyobb fontosságot kap: mivel manapság már nem csak a tizenévesek játszanak, ráadásul az ember alapvetően társas lény, így az egészséges párkapcsolatban élők számára igencsak meghatározó szerepe lehet a videojáték fogalmának. Egy aktívan/passzívan játszó pár életében eléggé érdekes helyzeteket szülhet a téma – pláne akkor, ha az erőviszonyok borulnak, vagy az egyik-másik fél igazi hardcore személyiséggel rendelkező gamer. Az ilyen kapcsolatokban nem ritka a baráti találkozókról-bulikról való késés, a közös játékvásárlás, vagy a „melyikünk használja a TV-t”, esetleg a „hagyd már abba, és masszírozz meg végre” stílusú veszekedés. Békében játszani persze sokféleképpen lehet, azonban ez nem mindig sikerül, ha a női nem kihasználja a legnagyobb ütőkártyaként titulált vonzerejét – amelyről tudvalevő, hogy amennyire előnyös, annyira hátrányos is lehet egy férfi számára.

Mennyire egyszerű lenne a helyzet, ha a csajok is ugyanúgy odalennének az általuk csak „ölős”-nek titulált akciójátékokért, vagy az autóversenyzős, esetleg fantasy szerepjátékokért. Nem kellene erőt és energiát pazarolni az átnevelésükre, vagy elnézni nekik azt, hogy ők más stílusú dolgokat kedvelnek. Nem lenne hangos a ház a logikai-ügyességi játékok monoton pityegésétől, és nem zaklatnának minket azzal, hogy segítsünk nekik abban a bugyuta játékban, amelyre még ránézni is unalmas. Persze, mint minden másnak, ennek is megvan a jó oldala: életünk párja nem tesz megjegyzéseket arra, hogy már megint a gép előtt ülünk, és hogy mennyit voltunk hajlandóak kiadni egy újabb marhaságra, amelynek – szerinte – lényegében semmi értelme sincs. Nem kell indokokat gyártani arra az esetre, ha a szokásos haveri összeröffenésre (gyk. játékpartira) kerül sor, vagy hogy miért felejtettünk el bevásárolni az esti vacsorához. Ezek helyett nyugodtan hátra lehet dőlni, és élvezni azt a kiváltságos helyzetet, amellyel megáldott minket a sors.

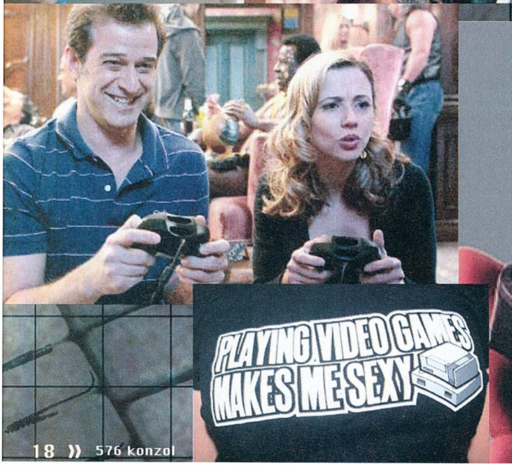
A gondok ott kezdődnek, amikor drága pici szívünk személyes követelményeket támaszt a hobbinkkal szemben: mivel idővel már ő is gamerré válik (akkor is, ha csak casual szinten űzi), előbb-utóbb átlép azon a ponton, amikor saját konzolt/játékot szeretne. Egy olyan társat, amivel akár egyedül is elszórakozhat, ha párja elfoglalt, vagy ami hosszú időre leköti – legyen akár hordozható, vagy bármilyen más masina. Mit tehetünk ilyenkor? Vegyünk egy rózsaszín PS2-t? A Nintendogs színekben pompázó DS-t? Esetleg adjunk neki felhatalmazást arra, hogy bárhol, bármikor, bárkivel beléphet a szentélyként kezelt játékkuckónkba? Valójában végtelen sok lehetőségünk van. Néhány játék bemutatásával megpróbálhatunk olyan, számára is tetsző dolgot találni, amellyel mi is szívesen játszanánk. Nem kell mindjárt az első negatív visszajelzés alkalmával feladni: nagy valószínűséggel előbb-utóbb kispécizhetünk magunknak egy olyan stílust, konkrét játékot, vagy platformot, amelynek a keretei között szabadon mozoghatunk majd. Próbálkozhatunk egy-egy ajándék konzol, vagy játék vásárlásával is: célszerű szem előtt tartani a korábbi tapasztalatainkat, és itt-ott puhatolózni, hogy a drágánknak mi válik az ínyére, mivel játszana szívesen, vagy van-e

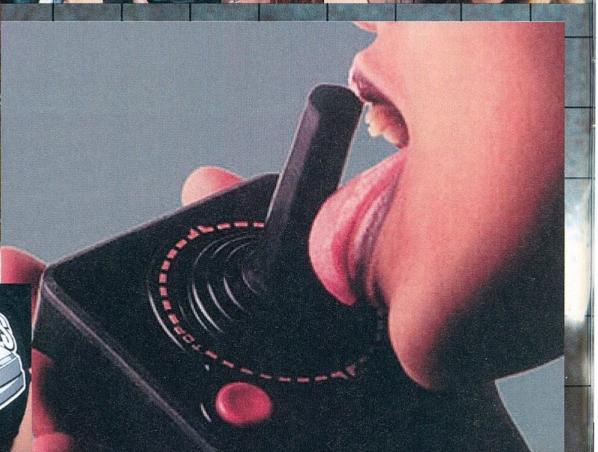


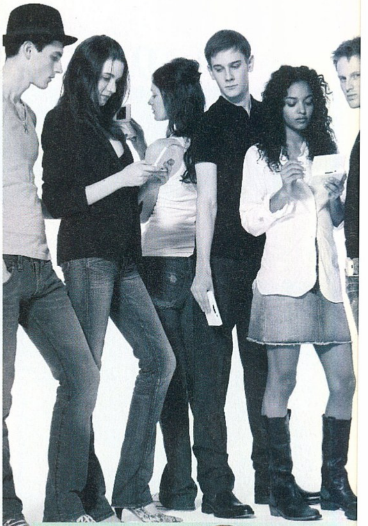










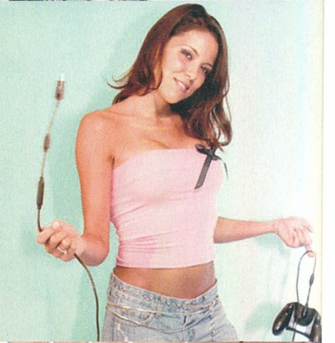
esetleg valami olyan program, ami elérhető a rendelkezésre álló gépeink valamelyikére. Azt, hogy a ház úrnője kocajátékos-e, vagy sem, könnyen kideríthető: egyes felmérések szerint a legjobb megoldásnak a baráti környezetben bevethető partijátékok bizonyulnak. Ha büszkeségünk önkéntelenül is az ott ténfergő leányzók térítésébe kezd, biztosak lehetünk benne, hogy nem átlagos csajszival áldott meg minket a sors. Ha erre nincs lehetőség, akkor a játszott programok megfigyelésével, vagy egy megfelelő időpontra (!) időzített egyszerű beszélgetéssel kideríthető, mik azok a jellegzetességek, amik rokonszenvet váltanak ki kedvesünkből. A *casual* helyzet felismerése alapvető feladat, hiszen ez esetben finomabb, egyszerűbb megoldások felé kell kacsintgatnunk. A cikkünkben leírtak természetesen erre a helyzetre is alkalmazhatóak, habár a kényes pontoknál óvatosabban kell eljárni.

A helyzet komolyságát a jópofa, és szeretnivaló karakterekkel megáldott platformjátékok jelentik: a „jaj, de édi, nekem ő kell!" és „hát ezt imádom, ez nagyon tetszik" felkiáltásokkal már jó úton vagyunk afelé, hogy a párkapcsolat a játékokra nézve előítélet-mentes legyen. Rávezethetjük arra, hogy a neki tetsző játék csak egy a sok közül, és hogy idővel érdemes lenne majd többet is kipróbálnia, sőt! Akár meg is vennie, ha nagyon bejön neki. Felajánlhatjuk a kölcsönkonzol lehetőségét, vagy hogy segítünk neki, ha elakad a végigjátszás során. Arra persze nem árt vigyázni, hogy a túlzott mértékű bepróbálkozás lebukást, vagy ellenszenvet vált ki, szóval csak óvatosan a szavakkal – akadnak olyanok, akiknél a rávezetés inkább hátrányt jelent és inkább a saját erőből fakadó feltérképezést kell választani. Játékról lévén szó, párunkat leginkább egyenrangú félként kell kezelni: tilos lekezelően, becsmérlően nyilatkozni barátaink előtt arról, hogy mennyire szerencsétlen, béna és ügyetlen volt egy-egy játék alkalmával – ezzel ugyanis nem csak egy meghitt esti „jutalmat" vághatunk taccsra, de szembe kell néznünk az olykor órákig tartó „miss morci" arckifejezéssel, vagy az adott játékstílussal kapcsolatban kialakuló ellenszenvvel is.

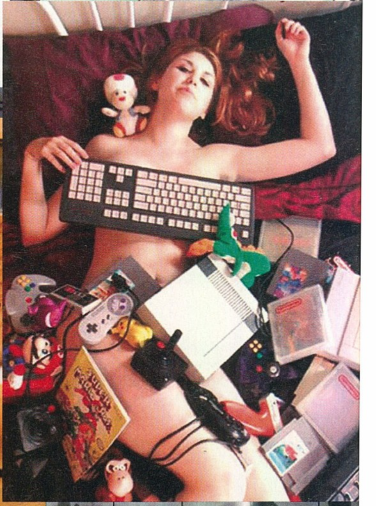
Közös játék során előfordulhat, hogy akár szerencsétlenségből, vagy figyelmetlenségből alulmaradunk egy-egy küzdelemben: ha épp kedvenc játékunkról van szó, az rendkívül kínos, de pozitív irányba is dönthetjük a mérleget. Példának okáért, ha a Burnout meccs alkalmával hülyére vernek minket egy Takedown menet során, ráadásul első alkalommal, az mindenképp pozitív a győzelmet arató önbizalmára nézve. Lazíthatunk a helyzet komolyságán az „oké, de most fáj a kezem", vagy „na most akkor elkezdek tényleg játszani" kifejezésekkel, de a lényegen nem változtat: legyőzettünk, így itt az ideje a visszavágóra. Szépíthetünk az eredményen, de nem ez a fontos: egymással játszunk, versengve, és igazi gamer párkapcsolatot ápolva – ez pedig fáradozásunk egyik élvezetes gyümölcse.

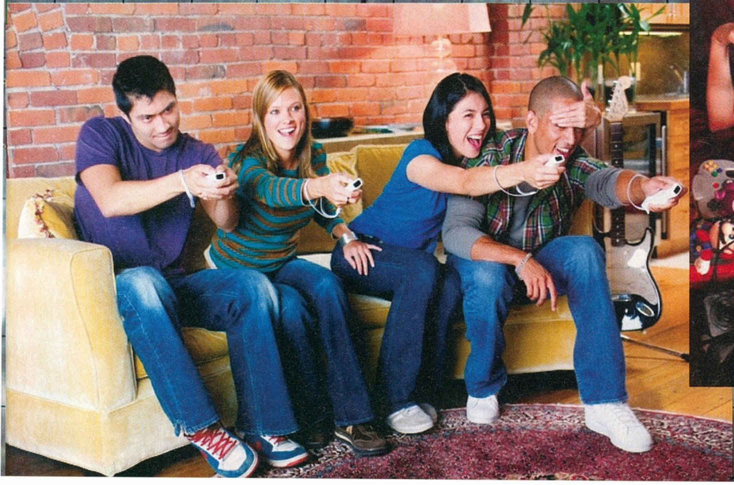
A küzdelem akkor kezd komollyá válni, amikor már nem csak a játékról, hanem az élvezethez szükséges gépek birtoklásáról is szól a harc: az első jel minden bizonnyal a saját konzol kérdésének felbukkanása. „Drágám, szeretnék én is egy sajátot… vagy a csajos bulira/utazásra/előadásra/munkahelyre elvihetem a tied? Megengeded? Ígérem, vigyázok rá." Három lehetőségünk van azt figyelembe véve, hogy a gyűjteményünk aranyat ér: vagy odaadjuk, és a parti ideje alatt lerágjuk a körmünket – vagy nem, és akkor mi vagyunk a rosszak… A harmadik optimális lehetőség kiváló alkalom az idomításra: rövid ostromot követően beadhatjuk a derekunkat, és fenntartásokkal ugyan, de odaadhatjuk az óhajtott masinát. Ez egyben remek opció a saját gép/játék vásárlásának ösztönzésére is, ugyanis egy második konzollal elkerülhetjük azt a sokkoló jelenséget, amikor munkából hazaérve, a szokásos heti-kétheti sörözős-beszélgetős gameparti ötletétől feldobódva olvassuk az üzenetet az asztalon: „Drágám, csajos buliba mentem. Bemelegítésnek elvittük a PS-t is, ti játsszatok most mással. Majd érkezem, ne várj rám – csók." Ez kérem szépen, kőkemény sokkterápia: ilyenkor a minimum, hogy bosszúból rendelünk valami nekünk tetszőt az ebay-ről, vagy a következő közös játékvásárlás alkalmával kiterjesztjük a havi jokerünket egy überkirály stuff megvásárlására. Persze a tapasztalt rókák okosan egyensúlyoznak az adok-kapok kötélen, és abból is képesek előnyt fabrikálni, ha a ház úrnője SZÁNDÉKOSAN egy szál semmiben libben el a TV előtt – mikor, ha nem épp a bossfight ideje alatt. Legjobb védekezés a támadás, tartja a női mondás. Megoldás? Kontrollert eldobni, és követni a gyengébbik nem gondolkodásmenetét. Nos, igen: olykor hanyagolni kell a csőlátást, és le kell tudni mondani a játékról – persze szigorúan csak az élvezetesebb időtöltés előnyére.

Milyen akkor tehát a jó gamer párkapcsolat? Először is a páros egyenrangú félként kezeli egymást: egyik sem kerekedik felül a másikon, vagy ha igen, akkor csak a megfelelő pillanatban nyúl ehhez az ütőkártyához. Kiváló alternatíva erre a hardcore<–>„fogékony" litecore felállás, amelyben a gyengébbik fél bármikor segítséghez folyamodhat élete párjához, (akár a bájainak és vonzerejének kihasználásával is) ha elakad egy játékban. A konzolok/PC-k számát figyelembe véve, ha jól keverjük a kártyákat, előbb-utóbb igény mutatkozik majd egy második (… sokadik) masina vásárlására is. A platformot akkor is körültekintően és gondosan válasszuk ki, ha nagy valószínűséggel az életben nem nyúlunk majd hozzá. Ahhoz, hogy az ajándék elérje a kívánt hatást, és még csak véletlenül se fogjunk mellé, alapos kutatás szükséges. Ha a plüssállatkákat már sokadszorra is elsütöttük, túl vagyunk a havi vacsorameghíváson, a spontán virágcsokron és még nősülni sincs kedvünk, akkor a játék/gépvásárlást remekül lehet kombinálni az ünnepi ajándékozással. Mindig valami egyedi, jópofa és ötletes dologban gondolkozzunk, mert ennek közös kipróbálása általában vidám és meglepő fordulatokkal teli estét is okozhat… az pedig maga a színtiszta győzelem. Ha ügyesen keverjük a kártyákat, akkor még a kőszívű, a videojátékot mereven elutasító menyecskéből/fiatalúrból is megtűrő, jobb esetben casual társat faraghatunk magunknak. Azok a szerencsések pedig, akik egy vérbeli gamer párra tettek szert, nos… a legszerencsésebbnek mondhatják magukat mindannyiunk közül. *[A hónap témájának elkészítésében nyújtott segítségért külön köszönet egy igazi girlgamernek, Kisvacaknak!]*



*Stinger*
*stinger@576.hu*





# JÁTÉKGYÁROSOK: A SONY ÉS A PLAYSTATION CSALÁD I.

írta: Wilson





Gaijin. Idegen, kívülálló, nem kívánatos. Bizonyos értelemben a Sony is az volt, pontosan úgy, ahogy azt egyesek a Microsoftról gondolják. Kívülálló, mert egy olyan területre merészkedett, ahol addig egyeduralom volt. De ez az állítás téves, legalábbis ha alaposan a dolgok mélyére ásunk: és mi most pont azt fogjuk tenni.

## PLAYSTATION

A Sony már a nyolcvanas évek legelején a Walkman generáción túlkacsintva tenyerelt bele abba a nagy tortába, ami másfél évtizeddel később megalapozta a jövőjét. A Philips és a Goldstar által támogatott, a Microsoft japán részlege (!) által ihletett MSX nem nevezhető színtiszta konzolnak, de számítógépnek sem – hibrid gép, amely remekül egyesítette a még gyerekcipőben járó két piaci szegmenst. Igaz ami igaz, a Sony csak mint gyártópartner volt jelen, de ott volt: az igazi, saját fejlesztés még váratott magára.

A PSX projekt – ahogy a tervezési időszakban futott – ötlete már a nyolcvanas évek közepén felmerült. A Nintendo egyeduralma, valamint az egyre nagyobb és nagyobb bevétel láttán többen vérszemet kaptak, de csak kevesen mertek szembeszállni a nagy óriással. A Sega megpróbálta, de az első kísérlet elbukott, így talán nem meglepő, hogy a másik nagy japán sikervárományos inkább kivárt. A 8-bites korszak a fejlesztések melegágya volt, hiszen a technikai fejlődés ekkor még hétmérföldes csizmával haladhatott előre – és haladt is. A CD-ROM technológia újdonsága által keltett hisztéria remek bevételi forrással kecsegtetett, csak ki kellett aknázni, hiszen az optikai adattárolásban rejlő potenciált messze nem használta ki a csupán zenei anyagok használata. Az első lépést a Nintendo tette meg, ahogy azt a neki szentelt cégtörténelemben már kifejtettük – de a Nintendo hátrált. Az íratlan üzleti szabályokat megszegve szúrta hátba a Sony-t, sutba vágva több évnyi fejlesztést, dollármilliókkal rövidítve meg a világ legnagyobb elektrotechnikai vállalatát. De a játszma csak akkor kezdődött: pont a Nintendo volt az, aki komoly előrelépésre sarkallta az önállóságra még képtelen Sony-t. A PSX projekt új irányt vett: a háttérben zajló masszív Nintendo-Sony per (mely a Play Station név és bizonyos jogok birtoklása kapcsán robbant ki) pozitív kimenetelével 1991 októberében végre bemutatkozhatott a gép – a gép, amelyet a piac mint a harmadik felet üdvözölt.

A feltételes mód talán helytállóbb: üdvözölt volna. A „Play Station" csak prototípus volt, amely sosem került gyártásba, csupán koncepciós masina formájában, megközelítőleg 150-200 példányban létezett. A prototípus csupán nyomokban hasonlított a végleges gépre: ez még tartalmazta az inkriminált SNES portot, rom alapú technológiát használt. Szanálása több okra vezethető vissza: a rohamléptékben fejlődő technológia alaposan túlmutatott a SNES által képviselt színvonalon, de az igazán nyomós érv a Nintendo által birtokolt játékjogok s a profit tetemes hányada – minden egyes Play Station szoftver után a befolyt összeg nagy része nem a Sony-t illette volna, ez pedig egy feltörekvő cég számára elfogadhatatlan. Olyannyira elfogadhatatlan, hogy a Play Station és az első projekt a feledés jótékony homályába merült.

Vissza a tervezőasztalhoz, immáron teljesen saját kézben tartva a dolgokat. Két célt tűztek ki a mérnökök: az első és legfontosabb a játékcentrikus koncepció, a másik pedig egy új technológiai áttörés megvalósítása. A kulcsszó: 3d. A PlayStation-X (PSX) projekt több évre tervezett előre, így a gépnek mindenképp legalább fél évtizeden át piacképesnek kellett maradnia. Az elérhető legfejlettebb komponensek összekábelezése drága mulatság lett volna, így köztes megoldás született. A PlayStation belsejében egy 33MHz-n üzemelő átlagos RISC processzor duruzsol, mely önmagában nem túl nagy durranás, de ekkor jött Ken Kutaragi és a sajátságos gondolkodásmódja – a központi adatfeldolgozó egység mellé bekerült Kutaragi VLSI-je és a jelentős mennyiségű memóriával megdobott grafikus mag, így a két chip jelentősen megdobta a 3D-s számítások sebességét és teljesítményét. A hardver készen állt, gyártási problémák szóba sem jöhettek, hiszen a világ legnagyobb elektrotechnikai vállalatáról van szó – de a gép egyedül még nem fog dollármilliókat termelni: ahhoz szoftver is kell.

A Sony nem követte el azt a hibát, amit a SEGA több alkalommal is megtett: nem küldte ki a bombatölcsérek szabdalta harcmezőre egyedül a gépet, hanem előbb gondoskodott annak ellátásáról. Csak Japánban megközelítőleg 200-250 fejlesztőt sikerült megnyerni a PSX projekthez, nagy hangsúlyt fektetve az akkori kor népszerű árkádjátékainak otthoni átirataira, hiszen ezzel a piac két szegmense is lefedték. A Sony ennél tovább ment, a PSX-be vetett bizalmukat mit sem bizonyítja jobban az ekkoriban még ismeretlen és relatíve tapasztalatlan Psygnosis felvásárlása potom 50 millió dollárért. Az akvizíció a közhiede-












**SONY PLAYSTATION**

debüt: **1994 december** | cpu: **32bit risc**
adathordozó: **cd** | értékesített gép: **102 millió**

# SONY



lemmel ellentétben nem csak egy fejlesztőstúdió felállítása miatt történt: a Sony eredetileg roppant drága külső gépeket kínált volna fel a fejlesztők számára a szoftverek létrehozásához, de a Psygnosis révén hozzájuthattak az SN System rendszeréhez, amely egy szabvány és roppant olcsó PC-n tette lehetővé PSX projektek kivitelezését.

Így hát minden készen állt, 1994. december harmadika pedig piros betűs napként vonult be a történelemkönyvekbe: Japánban elstartolt a PlayStation, 37 ezer yenes árcímkével, szolid, a Ridge Racer által dominált felhozatallal, alig több mint egy héttel a Sega Saturn után. A PlayStation egyértelműen túlmutatott az ekkoriban vezető SNES-en és a frissiben debütált Sega gépezeten. A launchra kipakolt kiegészítők, a letisztultabb, elegánsabb design, a jóval fejlettebbnek tűnő kontroller és a grafikus oldal 3D-s vonulata egyértelmű üzenet volt a konkurenciának: itt vagyunk és minden erőnkkel azon dolgozunk, hogy elsők legyünk. Az biztos, hogy a vásárlók mindent megtettek azért, hogy ez meg is valósuljon, a kipakolt gépek majdnem 100%-a már az első harminc napon gazdára talált.

A kritikus fontosságú debütálás után a globális tervek kerültek előtérbe – a következő célpont természetesen mi más, mint az Egyesült Államok. A rákövetkezendő esztendő nyarán a Szilícium-völgy folyamatosan dobogó szívének közepén a semmiből szorgos kezek felhúzták az SCEA épületét, miközben a jövőbeni vezetőség további fejlesztőket győzött meg arról, hogy a PlayStation az ideális platform. Majd' 1000 fejlesztői gép került postázásra alig egy év leforgása alatt, így a szoftveres ellátottság kérdése már a kezdetekben biztosítottnak látszott. 1995 remek évnek bizonyult az amerikai PlayStation elindítására: a drabális költségvetésből gazdálkodó E3 jelenlét kifizetődött, Észak-Amerika zsurnalisztái és játékosai kitörő örömmel fogadták a botrányosan gyenge Virtual Boy és az erőtlen Sega Saturn után a szürke ördögöt, ráadásul a gép képességeit bemutatni kívánó Ridge Racer, a Wipeout és a Tekken minden kétkedőt meggyőzött arról, hogy a következő generáció valóban beköszöntött, illetve beköszönni készül. 40 millióra taksált marketing-költségvetéssel, 100 ezer előrendelővel 1995 szeptember 9-én eldördült a rajtpisztoly. A másfél tucat játékból álló felhozatal elég volt ahhoz, hogy a raktárkészleten az első nap túladjanak a kereskedők – a kereslet akkora volt, hogy még az olyan alapvető kiegészítőkből mint a memóriakártya vagy a kontroller is hiány keletkezett, sőt: a PlayStation *két nap alatt* behozta azt a teljesítményt, amit a Saturn produkált öt hónapos piaci jelenléte során.

Húsz nappal később Európa is megkapta a maga PlayStation adagját, így most már három fronton is meglódult a szekér, méghozzá nem is akárhogy. Az amerikai startra Japánban már sikeresen elkelt az egymilliomodik gép is, 1996 őszére globálisan 7 millió PS tulaj volt. Igazán komoly lökést az újabb és újabb – lenyűgözőbbnél lenyűgözőbb – szoftvereken felül a májusi árcsökkentés adott, a 199 dollárra redukált fogyasztói árral a PS megállíthatatlanul robogott előre a történelmi siker felé. Habár a gépet már életének viszonylag az elején alkalmassá tették illegális játékok futtatására (a modchipek hajnala), ez nem hatott olyan drasztikusan a szoftvereladásokra.

A PlayStation 11 éves regnálása önmagában rekord, de az egy évtized alatt a gép a megjelenése után is képes volt történelmet írni, elsőként 1997 végén. A Japánban ekkor bemutatkozó DualShock azonnal és visszavonhatatlanul megváltoztatta a modern videojáték történelmet, hiszen előtte egy fontosabb kontroller sem tartalmazott sem két kart, sem beépített rezgést – a két analóg kar és a rezgés együttese az irányításban és az immerzióban egy új fejezetet nyitott. Az új irányítóra való átállást több fontosabb szoftver segítette, a Tekken 3 és a Metal Gear Solid kétség kívül remek érv volt a váltás mellett.

A második újdonság közvetlenül az újgenerációs Sony gép megjelenését előzte meg – a PsOne lényegében egy PlayStation, csak épp kisebb, designosabb és nem mellesleg olcsóbb formában. Teljes PS1 kompatibilitásával, grafikus menüjével, kezdetben megtörhetetlennek hitt belső felépítésével jelentősen hozzájárult ahhoz, hogy a már utolsó leheletével küzdő gép egy újabb lökést kapjon s pár évvel később elérje a 100 millió eladott gépet.

A PlayStation igazi sikertörténet – de minden éremnek két oldala van. A gép sikere több tényezőnek köszönhető, a legfőbb tényező pedig a konkurensek gyatra teljesítménye. A programozhatatlan és kevés játékot felvonultatni képes Saturn, a tíz éve elavult üzleti modellel próbálkozó 3DO nélkül lehet, hogy a történet kissé máshogy alakult volna. A tény viszont ettől még tény marad, a PlayStation minden idők legsikeresebb gépe, mely 1994-től egészen 2006. március 23-ig büszkén ragyogta be a nagy videojáték égboltot, a legfényesebb csillagként tündökölve.

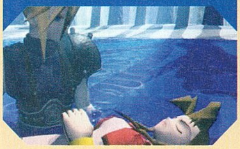


## KEN KUTARAGI

Kutaragi rögtön a diploma megszerzése után csatlakozott a Sony kutatócsoportjához. Első komolyabb munkája egy 16 bites rendszerhez (titokban) tervezett hangcip, majd a Super NES CD kiegészítő volt - utóbbiból született meg a PlayStation, innen eredeztethető a „Kutaragi a PlayStation atyja" frázis. A PS elképzelhetetlen sikerével Kutaragi pályája felfelé ívelt, 1997-től már a Sony elnöki székének várományosát látta mindenki a tervezőben, de a 2005-ös nagy felsővezetői átszervezés gyakorlatilag eltolta a frontvonalból Kutaragi-t. Jelenleg az SCE játékrészlegének csoportvezetője.




### FINAL FANTASY VII (1997)



### MGS (1998)



### TEKKEN 3 (1998)



### RESIDENT EVIL 2 (1998)



### PARASITE EVE 2 (1999)



### DRIVER (1999)



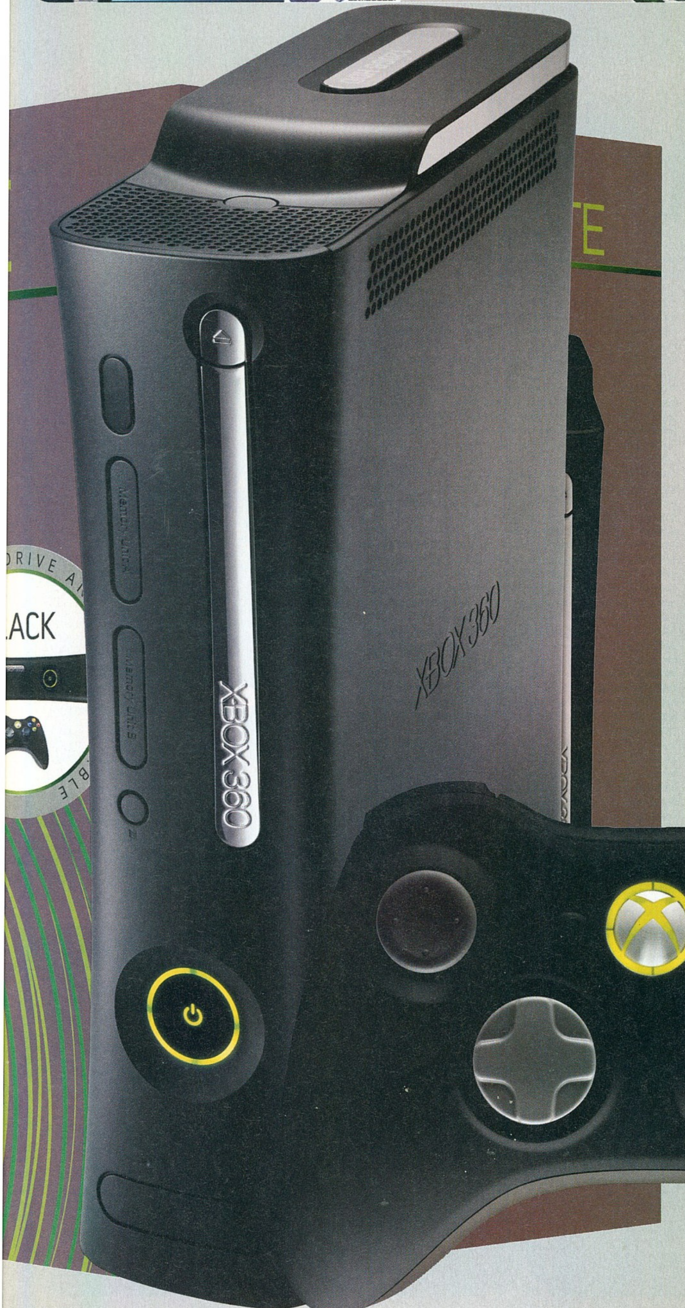
### GRAN TURISMO 2 (1999)




### MOH (1999)



# XBOX 360 ELITE ÉS XBOX 360 HALO 3 DESIGN




Augusztus 24-étől valóra válhatott számos konzoljátékos kisebb álma, és végre elérhetővé vált a 360 egy bővített változata, az Xbox 360 Elite csomag, mely végre nem csak digitális képkimenettel, de jóval nagyobb tárolókapacitással, valamint egy igen ütős designnal is bír.

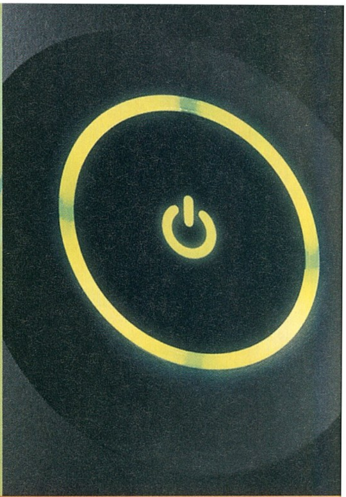
Digitális képkimenet = HDMI csatlakozó a gép hátulján. Miért is jó a HDMI? Először is fontos tisztáznom egy félreértést. Sokan mind a mai napig azt gondolják, hogy a (sokszor túlbecsült) 1080p-s FULL HD felbontás kizárólag HDMI kábelen át továbbítható. Ez nem igaz, ugyanis komponens, valamint VGA kábellel is megjeleníthető (igaz, utóbbi esetben nem a házimozis értelemben vett „1080p" formátumot kapjuk, hanem egy vele egyenrangú, ám RGB színkódolású 1920x1080-as 60 Hz-es progresszív képet.) A probléma inkább az, hogy a HDTV-k döntő többsége, ha kompatibilis is az 1080p-s jellel (50/60 Hz-en), akkor elsősorban csak HDMI csatlakozón át, nem pedig komponensen, vagy egyes esetekben VGA bemeneten át. Jó példák erre a komolyabb Braviák is, vagy az újgenerációs Viera plazmák. Találkoztam azonban olyan Samsung FULL HD LCD-vel (F sorozat), amely minden csatlakozón át fogadott FULL HD felbontást, ám ott meg egyértelműen érezhető volt, hogy komponens kábelen át nem olyan tiszta és részletgazdag a kép, mint amilyen digitális átvitellel lehetne.

Rossz hír a házimozi rajongóknak, hogy pl. PS3-mal szemben az Elite HDMI kimenete nem 1.3-as (/1.3a-s), hanem „csak" 1.2-es. Ez azt jelenti, hogy a modern sokcsatornás Dolby TrueHD és DTS-HD hangformátumokat nem leszünk képesek visszanyerni HD filmeknél, amennyiben HD-DVD kiegészítőt vásárlunk konzolunkhoz, valamint nem is kapunk 48 bites színmélységet, melynek előnye tegyük hozzá, inkább csak highend kategóriás HDTV-ken mutatkozna meg igazán. Minden olyan hangformátumra, amelyhez elegendő az Elite 1.2-es HDMI-je, ugyanúgy képesek a korábbi 360 modellek is optikai (digitális hang)kábellel egy korábbi frissítésnek köszönhetően.

Egy rendkívül bosszantó dolognak tartom, hogy amióta tavaly ősszel egy update során elérhetővé tették az 1080p-t Xbox 360-on (komponens és VGA), valamikor az első (állítólag) valósan natív 1080p-s játéknál, a Splinter Cell Double Agent megjelenése környékén, azóta rendre minden játékdobozra ráírják az 1080p-s felbontást is. Még akkor is, ha ezen játékok döntő többsége mind natívan „csak" 720p-s. Hogy ez miért baj? Azért, mert a 360 esetében is mérvadó, ha abból indulunk ki, hogy a legjobb képminőséget akkor érjük el, ha a játék natív felbontásával megegyező formátumot állítunk be. Jó példa erre, hogy a 720p-s Gears of War 1080p-n „riceg". Hogy ez mit is jelent a gyakorlatban? Akinek 1080p kompatibilis televíziója van, az hi-





ába is vett Xbox 360 Elite-et, CSAK akkor állítsa 1080p-re a dashboardot, ha az adott játék tényleg natívan 1080p-s. Minden más esetben inkább állítsa vissza 720p-re alapból a 360-at.

Az Elite csomagolás nem változott semmit a korábbi modellekhez képest, még mindig ugyanolyan igényes, mint a többi verzió esetében. Meg kell hagyni, élőben rendkívül designos egy fekete 360, és egy fekete wireless joy, nagyon komoly hatást kelt, főleg bekapcsolva a szép zöld ledekkel. Külön említésre méltó a csomaghoz passzoló fekete headset, valamint az igen dicséretes aranyozott csatlakozójú Microsoft HDMI kábel. Nem maradt ki a szokásos komponens/kompozit HD-AV kábel sem, ám a HDMI kábelt csatlakoztatva már nem fér be a helyére, kivédve ezzel, hogy a készüléknek egyszerre kelljen komponensről és HDMI-ről is képet adnia (megfosztva minket ezzel sajnos a „közvetlen" összehasonlítás lehetőségétől). Egy speciális keskenyebb audiókábel azonban csatlakoztatható ide, melyen egy L/R RCA analóg, valamint egy optikai digitális hangkimenetet találunk.

Mint ahogy azt különböző szakoldalakon is olvasni lehetett, a tavasszal megjelent amerikai Elite-nél ugyan változott valamit a hardver (pl. processzor revízió), de eléggé kétséges, hogy ez már az új 65 nm-es falcon technológia lenne, és ez idáig nem találtam róla infót, hogy az augusztusban debütált európai Elite különösebben különbözne amerikai társától. Mérések szerint egy leheletnyit halkabbá vált a korábbi 360 modellekhez képest, ám a hőmérséklet és az áramfelhasználás játék közben sajnos nem változott, a hardver megbízhatóságáról meg még korai lenne nyilatkoznom tapasztalatok híján.

A 120 gigás winchester mindenképpen figyelemreméltó előrelépés, hiszen jómagam is már az első (360 USA premier utáni) E3 során megtapasztaltam, hogy mennyire szűkös a Premium gépek 20 gigás férőhelye, melynél sajnos alapból nem használhatunk minden részleget letöltésre. Jó érzéssel tölt el, hogy aki egy Elite-re beruház (vagy esetleg ha majd lehet kapni, és később vesz ilyen kapacitású winyót), az akár 100+ letölthető demót, valamint további 100+ trailert is tárolhat a gépén, ráadásul a csomag alapból tartalmaz 17 gigányi előre feltöltött tartalmat.

A tesztelést egy 42PV70-es Viera plazmán végeztem, ahol hamar rá kellett jönnöm, hogy bár a különbség érzékelhető, igazán érdemleges fejlődést nem tapasztaltam komponens kábelhez képest. Mindössze annyit állapítottam meg, hogy valamivel tisztább a kép, és a színek kevésbé gerjednek. Persze hosszas vizsgálódás után már „zavart" valamennyire a korábbi icipicit homályos komponens kép, de a különbség tényleg alig észrevehető, mondhatni minimális, inkább az olcsóbb, kevésbé jó jelfeldolgozó rendszerű HD megjelenítőkhöz ajánlott. (Itt egyben azt is hozzá kell tennem, hogy a PS3 „üvegablak tisztaságúnak" titulált képéről nem csak a HDMI tehet, hanem egyszerűen ilyen egyedi a képi világa a 360-nal szemben.) Igen nagy csalódás volt számomra, hogy komponens 720p, valamint HDMI 1080p jel között alig volt különbség a FULL HD-snak „mondott" Splinter Cell esetében, más 1080p-s 360 játék pedig sajnos nem állt most rendelkezésemre. Natív 1080p-s PS3 játékok esetében ellenben nagyon is érzékelhető volt a különbség 720p valamint 1080p között, pedig nem FULL HDTV-n, csupán 1080p kompatibilis HD-Ready készüléken vizsgáltam mindig. Vagyis majd nagyon is számítani fog a HDMI az Xbox360 Elite-en, ha majd jönnek a komolyabb 1080p-s játékok, mint pl. a Halo 3, amelynél a béta tesztnél 720p-n kissé „ricegtek" az élek.

Összegezve tehát, annak ugyan nem látom annyira értelmét, hogy jelenlegi Premium gépünket lecseréljük az új Elite-re, ám ha most vásárolunk 360-at, akkor **mindenképpen** érdemes ezzel a csomaggal megbarátkozni, hiszen jelenlegi árával igencsak kedvező ajánlat. Akinek pedig még a fekete szín sem elég különleges, az vessen egy pillantást a Halo 3-as dizájnra!

*Krisztián*
*rajkrisz@freemail.hu*

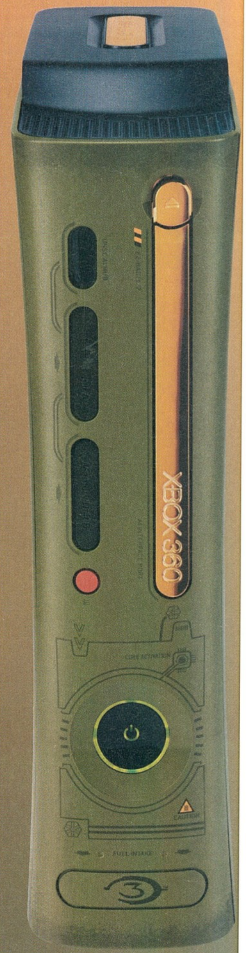
## A HALO 3 design

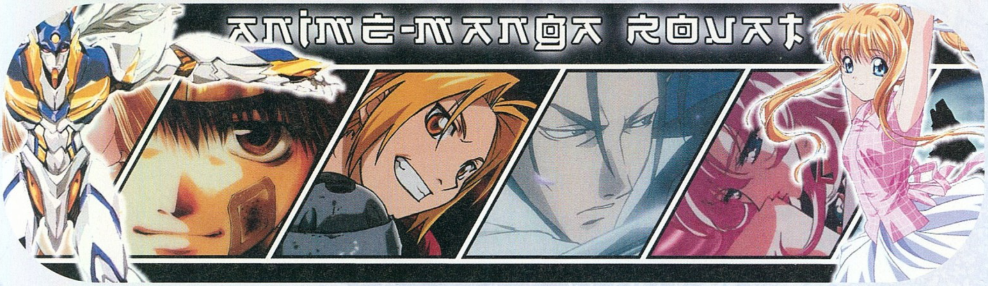
Maximális HALO dózis ősszel: a legendás FPS sorozat harmadik epizódjának megjelenése pirosbetűs ünnep a stílus minden rajongójának. Master Chief parádés módon tér vissza, hiszen a két különleges kiadás révén a létező legteljesebb HALO élményben lehet részed – legalábbis majdnem. A speciális HALO 3 ihlette Xbox 360 megvásárlásával viszont teljes lehet a kollekciód, főleg ha mindig is vonzódtál Master Chief katonás zöld páncéljához: a „Spartan Green" színben pompázó géppel egyedi és markáns külsejű masina birtokába juthatsz, ráadásul ez a modell is már beépített HDMI csatlakozóval rendelkezik, így nagyfelbontású televíziódra kötve a lehető legteljesebb kép- és hangélményben lehet részed, kihasználva a modern digitális korszak minden előnyét és a világ legnagyobb példányszámában előrendelt játékát. Itt az alkalom, ki ne hagyd: Magyarországon hivatalos importból csak nálunk, az 576 boltjaiban vásárolhatod meg!










## Vegyesfelvágott

Ebben a hónapban egy vegyes rovatot készítettünk: az egyik részleg kőkemény mechás történetekkel foglalkozik, a másik pedig pihentetésképpen egy átlagosnak tűnő hölgy életét mutatja be – hogy miért lesz Tohru kalandja mégis különleges, azt hamarosan megtudhatjátok. A másik két animére miért esett a választás? Mert a 08th MS team a Gundam széria egyik legrealisztikusabb darabja, a Code Geass pedig óriási sikernek örvend japánban, ahol nemrég fejeződött be az első szezon. A két anime egészen más oldalról közelíti meg a témát, éppen ezért mindkettőt ajánlott megtekinteni.

# Fruits Basket



Az anime/manga történelem egyik legszívszorítóbb és legtöbb érzelemmel teli története kerül most bemutatásra. Főszereplőnk Tohru Honda, egy japán diáklány, kinek édesanyja nemrég egy autóbalesetben életét vesztette. Tohru ezután a nagyszüleinél élt, egészen addig, amikor is a lakás felújítása miatt a lány hontalanná válik, és az erdőben lesz kénytelen egy sátorban(!) lakni. Szerencsére a közelben lakó Sohma rezidencia lakói megsajnálják, és azon nyomban be is fogadják. A történet itt véget is érne – ha nem lengené körbe valami különös rejtély a Sohma klánt. Igen, klánról beszélhetünk, ugyanis egy egész szép kis családról van szó (a fő rezidencia nem az a villa, amiben Tohru is vendégeskedik, hanem egy sokkal nagyobb birtok – itt történnek az igazán fontos dolgok). A Sohma-családban születő gyermekek egy-egy különleges karakterisztikát viselnek magukon - a kínai horoszkóp állatainak nyomát. Nem csak viselkedésüket befolyásolja az átok, hanem egy ellenkező nemű személy megölelésekor azon nyomban a megadott állattá alakítja a szerencsétlent, így lehetetlenné téve a komolyabb emberi kapcsolatok létrehozását.



Furcsán hangzik ez a koncepció, az érdekessége azonban éppen az, hogy ezt rémesen komolyan veszik. Az átok ugyanis tényleg hat rájuk, aminek következtében a legtöbb Sohma-klánbéli kisebb-nagyobb mértékben távolságtartó személlyé válik, sőt, néhányan úgy gondolják, hogy az egész világtól el kell zárkózni, az jár ugyanis a legkevesebb veszéllyel. Ez a lefagyasztott, szomorú hangulatú történet akkor olvad fel, majd indul be igazán, amikor Tohru hozzájuk kerül – a hölgy ugyanis az első kívülálló, aki megismeri a srácok titkát, ráadásul alaposan fel is forgatja életüket. Miért? Egyrészt azért, mert nő – a fizikai kontaktus pedig gyakran megtörténik (ne tessék rosszra gondolni – ütközésekre, véletlen elzuhanásokra, stb.)



Két erőssége van a sorozatnak, vizsgáljuk is meg őket. Az első a szereplők sokszínűsége: minden karakter úgy viselkedik, mint a hozzárendelt állat a horoszkópból. A Tohru iránt talán gyengéd érzelmeket tápláló Kyo például a Macska, éppen ezért könnyen megsértődik, temperamentumos, és keresi a harcot, főleg legnagyobb ellenfelével, a patkánnyal. A Patkány nem más, mint Yuki, az iskola legnépszerűbb fiú tanulója. Ahhoz képest, hogy együtt élnek, a két srác között mindennaposak a verekedések, a viták – ezeket pedig csak arra az időre hajlandóak felfüggeszteni, amíg Tohru a közelükben van. Az eredeti trióhoz hozzátartozik még a Kutya, a laza és elképesztően rossz humorú író, aki mindig akkor röhög, amikor nagyon nem kéne (például: amikor meglátja, milyen sátorban élt Tohru, mielőtt hozzájuk költözött volna...), aztán ahogy haladunk előre a történetben, úgy ismerünk meg újabb és újabb érdekes szereplőket: a Disznót, a Tehenet, a Kígyót, majd a többieket. A sorozat másik nagy erőssége a történet mélysége: a karakterek múltja, ahogy azt már megszokhattuk, tele van fájdalmas emlékkel. Mégis, mindezek ellenére az egyik pillanatban nevetünk az abszurd helyzeteken, majd együtt sírunk a szereplőkkel. Tohru alaposan felkavarja a családi állóvizet, főleg miután elhintik az olvasóval, hogy van esély arra, hogy valamilyen módon megtörje az átkot...

Felkeltettük az érdeklődéseteket? Nézzük, milyen változatokban érhető tetten a Fruits Basket. A történet eredetileg egy tavaly karácsonykor befejeződött manga volt, huszonhárom kötettel, és egy komplett, befejezett storyline-al - amiből persze anime is készült. A képernyőkre került változatban az első nyolc kötetet sikerült feldolgozni (tovább nem folytatták, pedig a rajongók hatalmas petíció-áradatot zúdítottak a készítők fejére), cserébe viszont csodaszép zenével és néhol látványos animációkkal boldogítanak minket.




# Code Geass

Japán, 2006. A Gundam szériákról elhíresült Sunrise alkotói lázasan dolgoznak egy új animén, mely az ősrégi klasszikus, a Gundam Z nyomdokain halad, a koncepció pedig egy titkos szervezet vezetője és annak gyermekkori barátja körül forogna – akik természetesen ellenségekké válnak majd. A történetet veteránok készítik, a designt pedig a CLAMP Mokonája nyújtja. Az eredmény? Az első epizód sajtóbemutatóján tapsvihar, a hivatalos tévépremier pedig instant rajongótábort generált, az elmúlt évek legnagyobb sikernek örvendő animéjévé téve a Code Geass-t.

Nézzük, miről is van szó. Egy alternatív jövőben járunk, ahol három nagy birodalom van: a Brit Királyság példának okáért éppen hét éve rohanta le egész Japánt, hogy aztán gyarmatosítsa azt, Area 11 nevet adva a régiónak. Lelouch, az angol király egyik sarja képtelen volt beletörődni abba, hogy édesanyját politikai okokból odavetették a terroristáknak, őt magát pedig mozgássérült és vak húgával együtt Japánba küldték, s miután a régió megkapja az Area 11 nevet, bosszút fogad a Brit Királyság ellen. Az ilyen naiv gyermekként elhatározott célok általában nem valósulnak meg – a sors azonban különös véletleneket sodor Lelouch elé, amikor egy hatalmas képesség birtokába jut. Geass: így nevezik az erőt, mellyel képessé válik bárkinek egy olyan szóbeli parancsot adni, amit a befogadó semmilyen módon nem tagadhat meg. Az elmés fiatal könnyedén manipulálni kezdi a helyi „terrorista" szervezeteket (kiknek célja, hogy visszaállítsák Japán nevét és függetlenségét), hogy aztán egy jóval nagyobb és komolyabb ellenállást faragjon magának. A történetben persze fontos szerepet játszik még a titkos Brit erők egyik új fegyvere, a Lancelot, melyet nem más vezet, mint Lelouch gyermekkori jó barátja, Suzaku, abban a hitben, hogy a terroristák kiirtásával egy békésebb jövőt hozhat majd el.

Elég nagy klisékből épül tehát fel a sorozat, a megvalósítás azonban valamiért parádésra sikeredett. Talán azért, mert felvállalja a gyökereit, és mégis izgalmas eseményekkel kényezteti a nézőket? Vagy azért, mert végre vállalja azt, hogy a halottak véreznek, néha nagyon is sokat? A nők pedig meztelenül zuhanyoznak, úgy, hogy nem takarja ki a kameraállás a „lényeges" dolgokat sem. Esetleg a látványos csatákkal, a Death Note-hoz hasonlító „agyalós" szituációkkal, vagy a hihetetlenül eltalált zenékkel értek el ekkora sikert? Nem tudni. A lényeg: a Code Geass sikert sikerre halmoz, 25 epizód, a végén sajnos egy orbitális kérdőjellel, de ősszel érkezik a lezárás. Türelmetlenül várjuk.

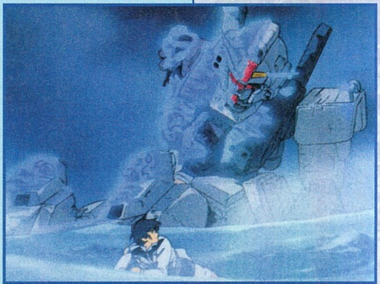




# Gundam 08th MS Team

Végezetül nosztalgiázzunk picit, az olvasókat ezúttal a „leginkább valósághű" címkével ellátott Gundam világába kalauzoljuk – ez lenne a 08th MS team. Az időpont az eredeti Gundam „Egy Éves Háború"-ja: ahelyett azonban, hogy az űrben lévő hatalmas összecsapásokat követnénk figyelemmel, ezúttal egy egyszerű földi katona szemszögéből figyeljük majd meg a cselekményeket.

Shiro Amadát a földre küldik, és mint frissen kinevezett parancsnok, újdonsült csapatának hatalmas elvárásai vannak vele szemben. A helyzetet bonyolítja, hogy az űrben egy apró malőr következtében a zeoni oldal egyik női pilótájával, Aina Sahalinnal közelebbi kapcsolatba kerül – ez pedig a legnagyobb bűn a háború közepén. Mindezek után az űrben edződött pilótának komoly kihívást okoz a földi éghajlat elviselése: a robotok itt porosodnak, a sivatagban órák alatt használhatatlanná válnak, a dzsungelben pedig az őrületes páratartalom veszélyezteti a gépeket. Ráadásul itt nyoma sincs a több tucat lövést kibíró fémmonstrumoknak, így egy-egy jól irányzott találat végzetes lehet bármelyik fél számára. Ezzel a filozófiával sajnos sem a korábbi, sem a későbbi Gundam-sorozatokban nem találkozhattunk. A sorozatban szintén ritka módon itt egy egészen hangulatos kis csapatot alkottak meg a Sunrise konyhájában: van itt amatőr dalszövegíró, balszerencse által sújtott katona, a férfiakat lenéző domina – de a lényeg mégsem ebben rejlik. A Gundam 08th Ms team mellőzi mindazon elemeket, melyek a Gundam franchise kivetülését a konzervatívabb emberek számára elviselhetetlenné tették. Itt igazi háborút vívnak, törékeny fegyverekkel, buta klisék nélkül, egészen realisztikus megvalósításban. A legszebb az egészben az, hogy mindez a nagy anime-mainstream áradat előtt, 1996-ban kezdődött, és '99-ben fejeződött be: az animátorok olyan igényes és minőségi munkát adtak ki a kezeik közül, hogy az még mai szemmel nézve is megállja a helyét. Azok, akiket nem rettent el a „háború" témája, mindenképpen adjanak egy esélyt ennek a sorozatnak, függetlenül attól, hogy mit gondoltak eddig az óriásrobotok nevével fémjelzett darabokról.

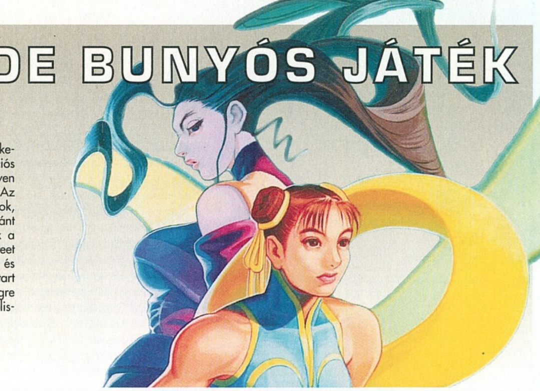









# A TOP 10 ARCADE BUNYÓS JÁTÉK



Talán már az idejét sem tudni, hogy mikor lépett porondra az első árkád verekedős stuff. Meglehetősen régen történhetett, hiszen a bunyós anyagok evolúciós fejlődése igencsak távolról indult, és végiggondolni is időbe telik, hogy milyen látványos változásokon estek át a kezdetben csak pár pixelből álló héroszok. Az elmúlt három évtized terméséből bizonyára mindenkinek akadnak kedvencei: olyan játékok, amelyek a sötét, füstös, ámde villogó fényekkel teli játéktermekben, vagy az otthonra szánt konzolok terjedésével a nappaliban falták a zsebeikből a krediteket. Felidézhetnénk a zseniális Killer Instinct zsebmetszően hangulatos játékmenetét, a milliónyi elkezdett Street Fighter 2 meccset, vagy az evolúciós lépcsőfokot jelentő mortalkombatos kivégzéseket… és meg is tesszük. Szeptembertől a havi rendszerességgel jelentkező Retro rovatunk is lépést tart a korral: a szintlépéshez szükséges tapasztalati pontszámainkat az emlékezőképességre áldozva szubjektív, de a közösségi beszélgetések számára remek táptalajt biztosító toplistákkal jelentkezünk – elsőként a verekedős játékok legjobbjaival.

## Yie-Ar Kung Fu

**10.** Valljuk be: a legjobb verekedős játékok javarészt Japánhonban készülnek. Talán a Konami munkatársai sem sejtették, hogy az 1985-ben eredetileg játéktermekbe szánt, majd később számos átiratot megélő Yie-Ar Kung Fu akkora sikert arat, hogy 22 évvel később még Xbox 360-ra is megjelenik. Az Imagine Entertainment ötletes, gyors lefolyású meccseket tartalmazó verekedős játékában Oolong, a kéknadrágos Kung-Fu mester darálja le a különböző harctechnikákat alkalmazó agresszorokat. A speciális mozdulatokat, és az energiaszint grafikus megjelenítését elsők között alkalmazó verekedős anyag azért volt egyedi, mert minden egyes ellenfél más és más technikát igényelt, ebből kifolyólag számos fegyvertípussal találkozhatott a játékos. Az 1-1 elleni harcokat felvonultató játék amellett, hogy elsőként tartalmazott női karaktereket (Star, a lila felöltőben pózoló és shurikent dobáló gyors mozgású fiatal ninja, illetve Fan, az éles pengékkel felszerelt legyezőkkel támadó női harcos), páratlanul szép látványvilágával, speciális támadásaival, fegyvernemeivel és változatos ellenfeleivel (akad közöttük szumóbajnok, de tonfával, bottal, lánccal, buzogánnyal támadó harcos is) vívta ki magának az elismerést. Nálunk ő a tizedik.




## Mortal Kombat II

**9.** 1992-ben nagyot változott a világ: jól emlékszem, hogy a legtöbb játékos anno a verekedős játékra asszociálva egyből a Pit Fightert, vagy a Street Fighter első epizódját hozta fel példának. Egyik napról a másikra azonban súlyos láz söpört végig a hazai játéktermeken: elindult a gőzhenger, beköszöntött a Mortal Kombat láz. A véres és brutális kivégzéseket, a sejtelmes és misztikus körülményeket, na és természetesen a gyönyörű animációt felvonultató Midway produktumnak csak a legelvakultabb SF rajongók voltak képesek ellenállni. A piszkosul sikeres játékautomata szinte ordított a folytatásért, amely alig egy évvel később, 1993-ban indult hódító útjára. Az MKII nem egyszerű folytatás: az előd abszolút kibővítése, amelyben számos új mozgás, speciális támadás és karakter látott napvilágot. Az első epizód rejtett karaktere, Reptile mellett további hősök is felbukkantak a repertoárban, egyedi, karakterenként több kivégzési módozattal, saját történettel, bosszúval és diadalittas terészettel – nem volt kétséges tehát, hogy a Mortal Kombat II véres kompániája ezúttal sem lesz képes pontot tenni a külső világ és a Föld birodalmának kérdéskörére. A megfiatalított Shang Tsung, és az erősítésként odacibált Kintaro sem volt képes megállítani Liu Kangot és a földi harcosokat, így magának Shao Kahnnak kellett közbelépnie. Bár a harc még így tizenöt év távlatából is döntetlennek tűnik, ez mit sem változtat az állásponton: az MKII nálunk a kilencedik.




## Guilty Gear X

**8.** A japán punkrock kedvelői, a Visual Kei harcosok újfent gitárzúzásba kezdtek a Guilty Gear folytatás pletyka kapcsán: a halk suttogások nem voltak alaptalanok, az első epizód mérsékelt sikere hallatán a játékot fejlesztő Arc System Studios belefogott a csorbát kiküszöbölő Guilty Gear X fejlesztési munkálataiba. A Cosplay-központú dizájnt, a törékeny manga lánykákat, az óriási speciális támadásokat és nagyfelbontású karakterek világát megalkotva a GGX világa nem titkoltan a 2D-s verekedős játékok hardcore rétegét célozta meg. A komplex kombórendszer, a vizuális orgazmust okozó véres csapások, a por és füst, illetve a képregénybe illő gyönyörű hátterek fúziója a Dreamcast verzió szépségével együtt olyan mixtúrát alkotott, amely még Playstation 2-n is számos alkalommal tiszteletét tette. Vajon sikerült megakadályozni a második világháború kitörését? A szent királyok bajnokságának végfejlete a te kezedben van. A választ az időrendi sorrendben előző, történetileg azonban folytatásként szemlélt első epizód adja meg. Pörgő menetek, látványos csapások, törékeny manga csajszik és atombomba erejű kombók: a Guilty Gear X nálunk a nyolcadik.






## Last Blade

**7.** Az SNK és a Neo-Geo felsőbbrendűsége a verekedős játékok kapcsán vitathatatlan: amiért a Last Blade előrébb soroltatott, az a nehézségében, és a tradicionális japán kultúrában elfoglalt helyében keresendő. A Guilty Gear zseniális tervezőjének, Daisuke Ishiwatari első játéka a Bakumatsu korba kalauzolja a játékost, amit a japán mitológia neves résztvevőivel fűszerez. E két meghatározó jellemvonás a Samurai Shodown által lefektetett játékmeneten alapul, azaz: harctechnikákra alapuló látványos 2D-s harcokat kínál, egy-, illetve kétkezes klasszikus japán-kínai fegyverekkel karöltve. A Last Blade zseniális külleme mellett a személyenként választható kétfajta harcstílus, a karakterenkénti egyedi kombórendszer, illetve az elhárító-támadó technikák is a repertoár részét képezik. A kivitelezhető mozzanatok sora rendkívül magas, amely a Speed és Speed Combo támadásokkal keverve extra erejű és gyorsaságú sérülések bevitelére képes. A Last Blade és folytatása máig az egyik legnépszerűbb játéktermi verekedős masina japánban: a rajongók, és a megrendezésre kerülő bajnokságok megbecsülését élvezi, ezért a hetedik helyen végzett.





## SoulCalibur 2

**6.** A Soul Edge nyomdokain lépkedő Namco gyermek első felvonása a jobb sorsra érdemes SEGA Dreamcast talán legszebb, legötletesebb és leghangulatosabb háromdimenziós fegyverbázisú verekedős anyaga. A karakterek menynyiségének, változatosságának és egyediségének robosztus száma nem csak a kulcsin által történő elbűvölésre mozdul rá: a SoulCalibur mély, szabadon variálható és egymásba kapcsolható harcmechanizmusával (lásd pl. a háromlépéses Soul Charge rendszert, az „ellép és védekezik" mozzanatot, stb.), hangulatos átvezető CG animációival, szexi és bögyös leányzóival egyikét képezi a valaha készült legjobb verekedős játékoknak. A konzolos verziók platform szerinti bontásban tartalmazott extra karakterei pedig egy pillanatig sem engedik szabadulni a széria rajongóit, akár Gamecube (Link a Zeldából), akár Playstation 2 (Heihachi Mishima a Tekken szériából), vagy Xbox Classic (Spawn az azonos című Todd McFarlane képregényből) tulajdonosról van szó. A Hiroaki Yotoriyama által életre hívott hármas számú soulvarázs nálunk a hatodik.







## Killer Instinct

**5.** Amihez a RARE hozzáér, arannyá változik: Az egykoron Nintendo protagonistaként számon tartott szoftvervállalat fénye mára már megkopni látszik, de ez mit sem változtat azon, hogy a kombók királyaként ismert Killer Instinct az ő agyszüleményük eredménye. A Nintendo Ultra 64 játéktermi rendszer techdemójaként is emlegetett 2D/3D verekedős anyag a történelem valaha készült egyik legösszetettebb, legtöbb gyakorlást igénylő bunyós kultprogramja. Nem telik el év anélkül, hogy a jelenleg Microsoft égisz alatt működő, Conker, és Donkey sorozatot tető alá hozó csapat neve ne merülne fel egy esetleges Killer Instinct folytatás kapcsán – és bár a könyörgések zárt fülekre találnak, a King és Ultra kombók kivitelezése és ordítása közben a fohász minden győzelemnél újabb értelmet kap. Ha még nem találkoztál vele, itt az idő, hogy megismerd: a Killer Instinct nálunk az ötödik pozícióval büszkélkedhet.







## Virtua Fighter 5 / Tekken 5

**4.** Ritka, hogy egy tízes toplista adott pozícióján ketten is osztozzanak, pedig ebben az esetben indokolt a jelenség: míg a Virtua Fighter 5 a részletes animációjával, a mindössze három gombra épülő, ámde változatos és mély mozgásrendszerrel a fighting junkie arcok legnedvesebb álmainak tárgya, addig a Tekken 5 a realizmus és a szórakozás határmezsgyéjén küzdve hódítja el a stílus rajongóinak szívét. Míg előbbi főként a hangulatra asszociál, utóbbi nem hagyja figyelmen kívül a realitás talaját, és a CG átvezetőknek köszönhetően a játék végéig képes fenntartani a tulajdonos érdeklődését – akár figyelemmel kísérte a sztori korábbi alakulását, akár nem. A két játék abszolút eltalált balanszos játékmenete, a profi szint lehetőségének elérése, a sztori mód, és a páratlan látvány miatt a Virtua Fighter – Tekken páros a negyedik helyen végzett.







## Dead or Alive 2

**3.** A Dead or Alive nem titkoltan azért jött létre, mert a Tecmo-nak is szüksége volt egy szilárd alapokon nyugvó verekedős franchise jelenlétére a piacon. A korábban Tecmo protagonista Tomonobu Itakagi a Team Ninja megalakulásakor élete addigi legnagyobb kihívásával nézett farkasszemet: mindössze annyi instrukció állt rendelkezésére, hogy egy ütős, és méltó konkurenciát állító játékot kell összekalapálnia. Itakagi mester végül a főként férfi réteget megcélzó gondolt ki: a lágyan ringatózó keblek mennyországa eredetileg az SNK Garou Densetsu (Fatal Fury) indíttatásából született képződmény volt, amely a Mortal Kombat halandóságát Tekken és Virtua Fighter szintű komplexitással ötvözte. Az eredmény a Dead of Alive égisz alatt látott napvilágot, amelynek elbűvölő és halálos szépségeit elnézve egyértelművé válik a harmadik hely. Kasumi és Ayane sem akarná másképp.







## Samurai Shodown

**2.** A helyszín Japán, a Feudális kor. Vérszomjas bérgyilkosok, hithű szamurájok, magányos ninják, bosszúra éhes leányzók és elfajzott, vagy épp tüdőbeteg marconák gyűjtőhelye. Nem volt egyszerű a World Heroes, a Fatal Fury, és a King of Fighters mellett győzelemre jutni, de a Samurai Shodown számára megnyílt az út a siker felé. Az SNK roppant népszerű verekedős anyaga a felkelő nap országának középkorába kalauzolja a játékost, ahol az artériákból kiszökkenő vér, a hangulatos rizsföldek, vagy bambuszerdők fogsága még manapság is teljesen egyedi élvezetet nyújt a stílus szerelmeseinek. Számunkra a második epizód a favorit, így a vérgőzös csapások lesújtásakor könnyedén engedünk hangot a büszkeségnek: a Samurai Shodown II a dobogó második fokára léphet fel.







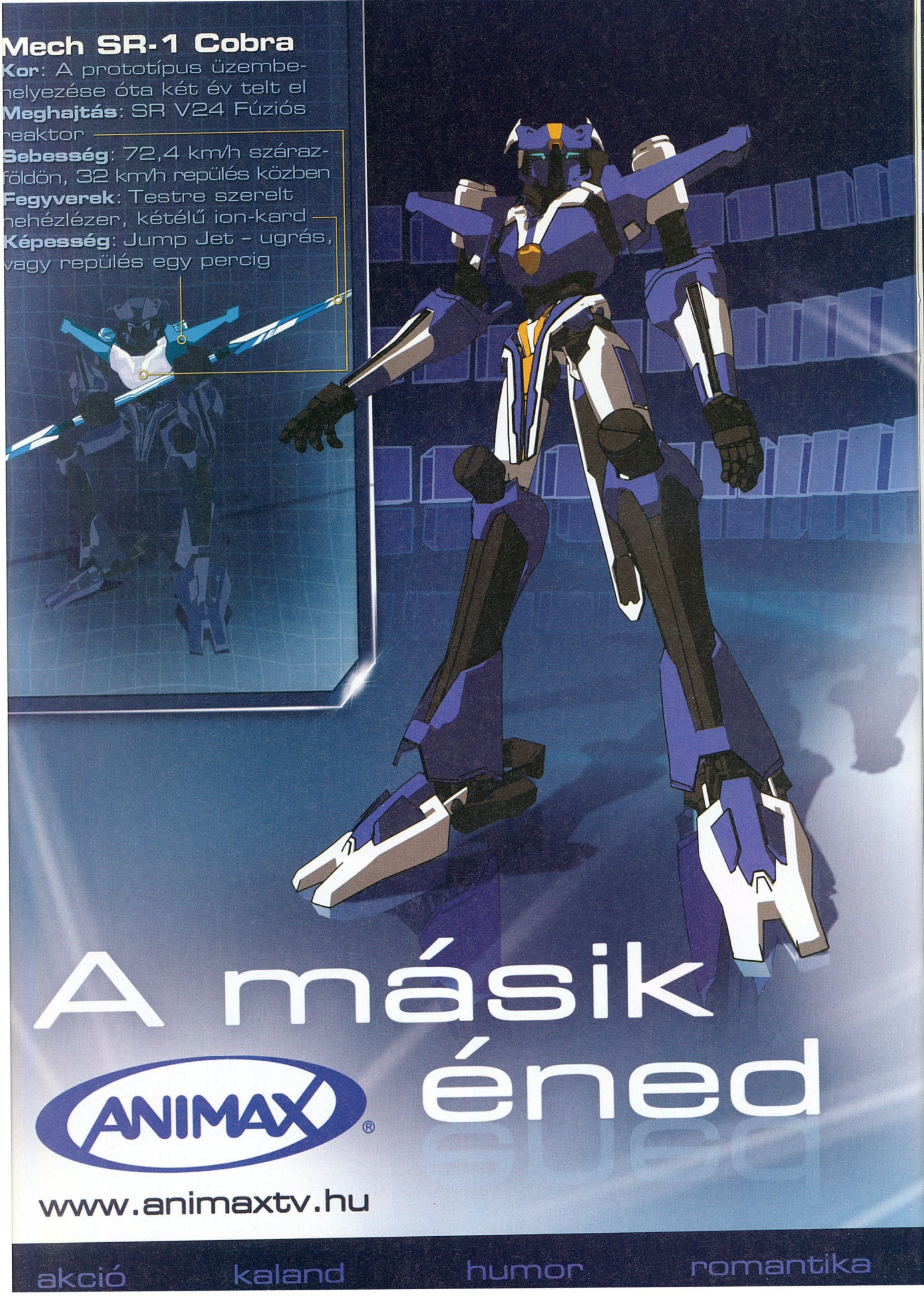
## Street Fighter II

**1.** Lám-lám… öreg játék nem vén játék. A verekedős stuffok abszolút királya, a stílust teremtő „utcai harcok" mindenhol, mindenkor hozza a színvonalat: legyen az XXI. századi játéktérem, baráti összejövetel, vagy nemzetközi bajnokság. A Street Fighter II felbukkanása óta felkelti a játékos társadalom figyelmét: elég egy hang, egy zenei aláfestés, vagy pillantás a képernyőre, és mindenki tudja, mitől döglik a légy. A világ minden tájáról jelentkező harcosok első ízben találták szembe magukat a kombók, reversalök, vagy a harci mozzanatok bámulatos tárházával… és bár számtalanszor összecsaptak már, a véres ellentétek a mai napig létező problémaként jelennek meg az újabbnál újabb epizódokban. A Street Fighter II olyan kulturális jelenség, amelyben a női karakterek ugyanúgy a harci vonal tagjait képezik, mint a legvéresebb groteszk fenevadak. Chun-Li, Ken, Ryu, Guile, Bison, Cammy és a többiek: ők az igazi harcosok, a verekedős játékok királyai. Tatsumaki Senpuu Kyaku-t és Hadoukent mindenkinek, aki másképp hiszi.





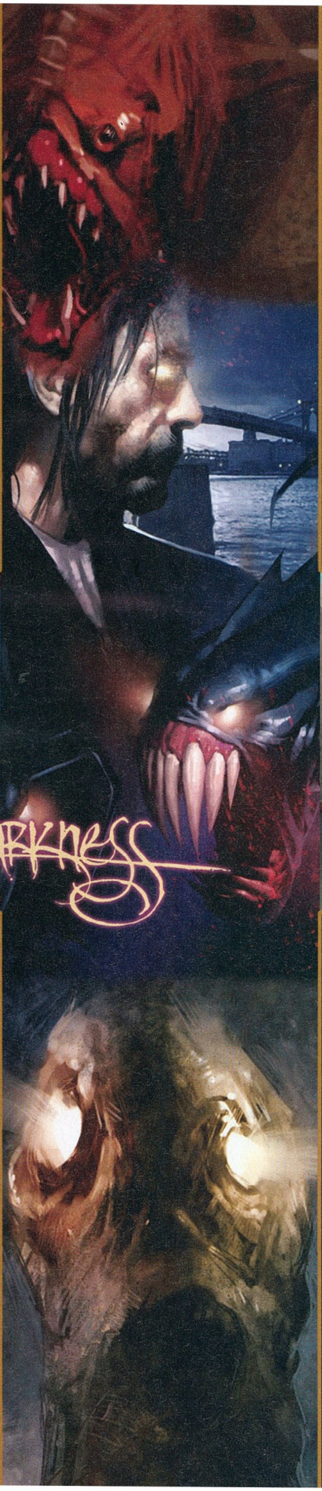



Mech SR-1 Cobra
Kor: A prototípus üzembe-helyezése óta két év telt el
Meghajtás: SR V24 Fúziós reaktor
Sebesség: 72,4 km/h szárazföldön, 32 km/h repülés közben
Fegyverek: Testre szerelt nehézlézer, kétélű ion-kard
Képesség: Jump Jet - ugrás, vagy repülés egy percig
A másik éned
ANIMAX®
www.animaxtv.hu
akció
kaland
humor
romantika












A *Starbreeze* csapat munkásságát már a 2002-es Enclave óta figyelemmel kísérem. Érdemes rájuk odafigyelni, hiszen minden alkotásuk (pl. Knights of the Temple 1-2) különleges a maga nemében, ám a csúcspontot eddig kétségkívül a 2004-es Chronicles of Riddickkel érték el. Ha alaposabban megvizsgáljuk ezeket a Starbreeze játékokat, könnyen felismerhetjük bennük a fejlesztők stílusát, miszerint rendre valami rendkívül nagyszabásút akarnak létrehozni, ahol meg is valósítják elképzeléseiket. Rendkívül kreatívak és „bátrak", ugyanakkor részben felületesek és hanyagok is. Ettől függetlenül bírom a hozzáállásukat, tulajdonképpen a cseh Croatec csapatra emlékeztetnek, akik a Serious Sammel ajándékoztak meg bennünket. Legújabb munkájuk a képregény alapú akciójáték, a **The Darkness**, mely a nyár egyik slágere (lehetett volna?) nextgen konzolokon.

Jackie Estacado nem éppen úgy képzelte el a 21. születésnapját, ahogy aznap elsült. Igaz nem nagyon törődött az ünnepléssel, és azzal sem, hogy végre „nagykorúvá" vált, hiszen bérgyilkosként egészen más gondolatok jártak a fejében, de azzal egészen biztosan nem számolt, hogy ezen a napon fog először meghalni. Azt pedig még csak véletlenül sem sejthette, hogy mi fog innentől történni vele. Barátunkat azon túl, hogy víziók gyötrik, egy démoni hang befolyásolja, halhatatlanná is válik, valamint rendbe kell tennie az „életét", ugyanis az egész maffia ki akarja csinálni. A Paul bácsinak végrehajtott pénzátadásnál valami balul sült el, a rutinos délutáni munka hirtelen rendőrös autósüldözésbe torkollott át, az eddig „szerető" bácsika pedig mindjárt nem fiaként tekint már Jackie-re, hanem vérdíjat tűz ki a fejére, valamit később a barátnője, Jennie bántalmazása által akar rajta bosszút állni.

Ez lenne a Darkness bevezető sztorija, mely egy kis Keresztapa és Holló adalékkal társítva egy különleges nextgen FPS-t eredményez, ahol Jackie bőrébe bújva nézünk szembe az alvilággal, ám nem akármilyen szövetségessel. Egy rejtélyes, sötét erő szállja meg Jackie testét, mely nem csak a testét, de a lelkét is irányítja, ellenben olyan félelmetes hatalommal ajándékozza meg a főhőst, amiről nem is álmodhatott soha.

A „sötétség" ereje érthető módon nem fér össze jól a fényes helyekkel. Darkness módban Jackie-nek félelmetes, „kígyós" csápok állnak ki a testéből, melyek leginkább talán a Tremors-ban látottakra emlékeztetnek. Ezek a nyúlványok képesek „leválni" testünkről, és szabadon is irányíthatjuk őket. Az amúgy is brutális játék egyik jellegzetes eleme, ahogy sorra felfaljuk az áldozataink szívét, és megkaparintjuk ezáltal lelküket, hogy így folyamatosan egyre erősebb „sötét" hatalommal bírjunk. Leginkább zárt helyszíneken juthatunk hatalmas előnyhöz, ha sorra kilőjük a lámpákat, illetve idővel az egyik jellegzetesen hosszú csápunkkal is képesek leszünk ostorként bármit elpusztítani, megspórolva ezzel az amúgy is kevés töltényt. Később egy kisebb fekete lyukat is teremthetünk, mely mindet beszippant maga körül.

Gonosz oldalunk erejét a sötétből merítjük. Ha megfigyeljük kígyószerű csápjainkat, könnyedén láthatjuk, hogy míg árnyékos – vagy még jobb, koromsötét – helyen erősen világítanak, addig világosabb helyeken elhalványodnak, és nem tudjuk majd használni a képességeinket. Idővel sötétben is látni fogunk, és különböző fekete humorú kis démonkákat idézhetünk meg, hogy azok parancsainkra segítsenek ellenfeleink elpusztításában – ám vigyázat, hiszen ők is rendkívül sebezhetővé válnak a fényes helyeken! Ezenkívül, mint említettem, bármikor megválhatunk az egyik démoni csápunktól, és nem csak azért, hogy ellenségeinket elpusztítsuk vele (megkerülve őket), hanem hogy pl. szűkebb férőhelyekre behatolva, vagy magas kapukat megmászva aktiváljunk kapcsolókat, amiket egyébként nem érnénk el alapból.

A megidézett démonok erejét is érdemes okosan kombinálni. Kezdetben csak egy szimpla karmolászó lényt idézünk meg, de később komolyabb társaik is érkeznek, akik pl. képesek torlaszokat vagy ellenfeleket berobbantani kamikaze módra, és léteznek komolyabb tűzerővel felszerelt démonok is. A legkülönlegesebbek talán a „fénygyilkosok", melyek elsősorban a különböző fényforrásokat semmisítik meg, hogy aztán mi magunk könnyedén elvégezhessük a piszkos munkát.

A The Darkness jellegzetesen durva játék, és nem éppen a cenzúrázott jeleneteiről híres. Már a kezdő interaktív bejátszás is elég brutkón kezdődik, ahol a kocsiból kilógó „munkatársunk" fejét egyszerűen lecsapja egy kamion, de a nyílt törést szenvedett partnerünk látványa sem semmi. Nem rejtik véka alá a vérengzős akciókat, számos esetben hajthatunk végre pl. kegyetlen kivégzéseket a közelről leadott lövésekkel, de éppen ettől válik a játék még inkább realisztikussá, mely feeling rendkívül jól passzol a témához.

Jackie halála semmiképpen sem hozta meg számára a megváltást, lelke pedig két világ között bolyong, ahol idővel láthatunk örök









kárhozatra ítélt áldozatokat is, mely még felnőtt fejjel is kissé nyomasztó, főleg ha elmélyülünk a játékban. (Hasonló érzésünk talán a Max Pain és a Suffering sorozatban lehetett.) A The Darkness tehát simán nevezhető horrorisztikusnak is, ám azzal a különbséggel, hogy itt most mi magunk játsszuk el a félelmetes szörny szerepét, és rémítjük halálra esélytelen áldozatainkat, miközben Jackie is szenved a neki szánt sorstól, ahol a „sötét erő" bábként használja fel céljaira.

Technikailag egy pazar játékkal van dolgunk, ám nem szeretnénk szuperlatívuszokban beszélni róla, hiszen a The Darkness még valamint, hogy pl. Jennie-nél romantikázva végignézhetünk egy teljes filmet. Igaz ugyan, hogy csak egy fekete-fehér Gregory Pech moziról van szó, de akkor is nagy szám, szerintem. (PS3-nál úgy olvastam, hogy a Blu-ray-nek hála jóval több óra extra TV adás került fel a lemezre!) Nagyon tetszett, hogy rengeteg objektum szétlőhető, mozdítható, vagy aktiválható, persze utóbbiak már nem annyira meglepőek mai szinten.

A The Darkness természetesen nem csak akcióból áll, hiszen, hogy a sztori végig érdekfeszítő maradjon, mindig beiktatnak valami kalandjáték jellegű köztes részt, amihez hasonló megoldásokat már „Project Darkness by Starbreeze", azt hiszem ez már önmagában sok mindent elárul a játékról. Aki játszott annak idején a Riddickkel, az körülbelül tudja, hogy mire számítson. Egy realisztikus filmes akciójátékra, mely semmiképpen sem sorolható a szokványos FPS-ek dömpingjéhez. Kalandjátékos elemeivel, valamint számos kreatív ötletének köszönhetően filmesen realisztikus benyomást kelt, ahol, úgy érzem, a háttérsztori és a feeling simán elviszi a játékot a hátán. Így képesek leszünk szemet hunyni a csapatra oly jellemző apróbb hibák felett is, mely leginkább a játszhatóság, és olykor a hangulat rovására is mennek – de ettől még a The Darkness na-



csak a kezdete annak a döbbenetes dömpingnek, ami most szeptembertől várható nextgen konzolokon. Ami azonban mindenképpen lenyűgözött, az a single módban látható pályák kidolgozása, valamint a realisztikus fényeffektek. Meg merem kockáztatni, hogy számos ponton übereli a Gears of Wart, hiszen több helyen is annyira durván pengeéles, részletgazdag textúrákkal kényeztetnek minket, hogy majdnem kiesett a szemem, megspékelve mindezt igen látványos grafikai effektusokkal. Egyetlen problémám, hogy a karakterábrázolást akciók közben korántsem tartottam tökéletesnek, ellenben az átvezető videókban még ezzel sincs semmi probléma. Érdekes, hogy 360-on érezhetően élesebbnek, részletgazdagabbnak éreztem a textúrákat, pedig más esetben nem szoktam ilyen különbségeket tapasztalni, vagy ha igen, akkor is inkább a PS3 javára (Pl. Harry Potter). A játéknak igen jellegzetes a színvilága, leginkább a barna, kék és a fekete színek dominálnak, de többfajta színkorrekciót is kiválaszthatunk. Oldalra forduláskor 360-on egy apróbb homályosító effektust ültettek be, amely PS3-nál valamiért hiányzik, viszont így ott sokkal dinamikusabb is a fordulás, jobb a framerate, nincs semmiféle akadozás.

Muszáj megjegyeznem, hogy a realisztikusság fokozásához mennyi apró elemet ültettek a játékba. Itt van pl. TV-k kapcsolgatása, a Riddickben is láthattunk. Persze a stuff tele van scriptekkel, és habár első látásra nem gondolnánk, eléggé lineáris is, ám ez nem is akkora baj. Bár megjegyzem, pl. jellemző, hogy a metró is általában csak egy irányba képes haladni két állomás között, valamint felszálláskor mindig ugyanazt az animációt adják be. Az viszont nagyon dicséretes, hogy a töltési időket mennyi különböző átvezetővel tették élvezetesebbé, ahol Jackie mindig elmond valami okosságot a múltjáról, vagy egy régóta megtanult bölcsességet.

A The Darkness tényleg közel áll egy interaktív filmhez, melyhez nagyban hozzájárulnak a kiváló hangok, valamint a remekbe szabott filmes háttérzenék is, hiszen akcióknál rendkívül felspannolnak, érzelmes részeknél meg szívszorítóan szépek. Külön érdekesség a rengeteg, utcáról begyűjthető kis cetli. Ezek mind egy-egy telefonszámmal ajándékoznak meg, melyek fülkéknél beütve vicces telefonbeszélgetéseket eredményeznek, és ezeket végighallgatva különböző extrákat nyithatunk meg a menüben.

Hogy mi a bajom mégis a The Darkness-szel? Leginkább a játszhatóságnál vérzik el. Meg lehet ugyan szokni, de komolyan mondom, ilyen nehézkes irányítású FPS-sel én már rég találkoztam a 8+ pontos kategóriában. Köze nincs az olyan „könnyed" kezelésű shooterekhez, mint pl. CoD 2, vagy Halo, így a játékot nem is a kezelés miatt fogjuk megkedvelni, hanem sokkal inkább a feelingje miatt. Főleg a csápok irányítása nem az igazi. Az egyes akciójeleneteknél sem mindig történt flottul minden, gyakran kellett többször újrakezdenem a játékot, mire képes voltam végrehajtani az adott küldetést. Aztán később, mikorra már sokkal fejlettebbek lettek a sötét erőim, már minden dinamikusabbá vált. Persze, hogy mikor mit érdemes csinálni, azt nekünk kell alaposan kitapasztalni, mert sajnos a játék nem mutat rá eléggé hatékonyan, valamint egy-két képesség mintha részben felesleges is lenne.

A multiplayer módot abszolút jellegtelennek tartom. Nyolc fős eszement akció, melyben ugyan vannak különböző csapatalapú játékmódok is, valamint az irányítás is jóval dinamikusabb, de én nehezen tudom elképzelni, hogy bármelyik komolyabb hardcore játékos hosszú napokat szentelne majd neki (360-on viszont számos achievement kötődik hozzá).

gyon is komoly nextgen címnek számít. A horrorisztikus sötét erők keverve az alvilági sztorival igazán remek kombinációt szül, és bár viszonylag nehezen indul be a játék, biztos vagyok benne, hogy ha kicsit is vonz a téma, akkor nem fogsz nagyon csalódni benne. Sokak kedvencévé válhat, akár mint klasszikus is. Örömmel várom a csapat következő munkáját. *(Riddick remake-et követel a nép!)*

*Krisztián*
*rajkrisz@freemail.hu*

### MARTIN BELESZÓL!

A Darkness egy nagyon különleges játék! FPS-ként kategorizáljuk, de jóval több annál, egészen szokatlan játékmenetbeli mélységekkel. Nagyon fontos megemlíteni, hogy ez tipikusan az a game, amely KIZÁRÓLAG akkor mutatja meg valódi, hátborzongatóan gyönyörű arcát, ha a számos extra lehetőség, a sötét erők használatának igazi mesterévé válsz. Ha csak a ravaszt húzogatod benne, egy kommersz, sötét lövölde. Ha azonban azonosulsz a főhős koromfekete oldalával, megnyílik egy új világ, és sátáni kacajok közepette oszthatod a halált pokoli képességeid brilliroztatásával. Telitalálat, 8.5 pont!

## THE DARKNESS

**2K GAMES / STARBREEZE**
**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS**

| | |
|---|---|
| grafika: | kiváló |
| játszhatóság: | közepes |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | kiváló |
| hangulat: | jó |

| | |
|---|---|
| PS3 | 1 játékos (2-8 online), dd 5.1, 16:9, 720p/1080i/1080p, mentés 2803 kb |
| X360 | 1 játékos (2-8 online), 16:9, dd 5.1, 480p/720p/1080i, mentés 5 mb |

✔ kiváló grafika, hang és sztori, mindez egy egyedi, realisztikus akciójátékba ültetve
X nehézkes irányítás, lassan indul be, jellegtelen multi

PS3 X360
**8 pont**

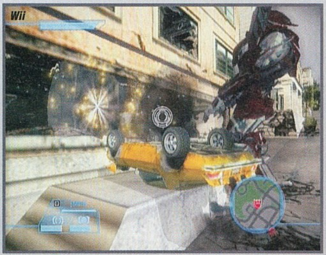
# ONE SHALL STAND, ONE SHALL FALL










Transformers, Michael Bay, Steven Spielberg és 150 millió dollár. Elég ütős kombináció, és sokak számára egy gyermekkori álom megvalósulása, hiszen nem én vagyok az egyetlen, akit már kiskorában is megfogott az idegen világból érkezett alakváltó robotok varázsa. Ki ne kapná fel a fejét pl. a '90-esével elején debütált Dinobot sorozatra, vagy melyik rajongó ne ismerné a messze elhíresült (akkoriban pont 3500 forintot kóstáló) piros Optimus Prime kamiont, melyhez egy előre bepasszintható kis piros-fehér robotot adtak? A Pókember után talán a kedvenc képregényemről nem is beszélve, melynek megjelenése után rengeteg gyermek égett Transformers-lázban a suliban, melyre értelemszerűen a játékipar is rátett nálunk egy lapáttal. A hatalmas sikert arató mozifilmnek köszönhetően 15 év óta először látni újra ezt az óriási mértékű robotdömpinget játékboltokban, így akinek anno kimaradt ez a hobbi, most bőven bepótolhatja.

A filmmel párhuzamosan fejlesztett **Transformers – The Game**-et alapvetően nyugodtan egy kalap alá vehetjük az összes olyan akciójátékkal, ahol egy felfedezhető városban kell különböző küldetéseket végrehajtani. Ám az már a kezdeti missziónál is kiderül, hogy ez a szabadságérzet relatíve csalóka, hiszen hála az ún. „harci zónáknak", nem nagyon távolodhatunk el az aktuális célfeladat szűkös területétől. A küldetések között persze lehet tetszés szerint bohóckodni, ám néhány autó elpusztítása, valamint egy-két ház lerombolása után hamar kifullad a móka. A játék sztorivonalát követve azonban csak ritkán lesz lehetőségünk efféle szórakozásra, hiszen a szűkre szabott időlimit elég kevés kitérőt enged meg nekünk, a felbukkanó ellenséges robotok egész hada pedig nem mindig olyan egyszerűen legyőzhető, mint ahogy azt elsőre képzelnénk, legalábbis ami a boss-okat illeti.

Transformereink hatalmas termetük ellenére roppant mozgékony robotoknak bizonyulnak, és habár pikkpakk képesek átváltozni kocsivá, repülővé, vagy egyéb járművé, mindez gyakran mégsem elég, hogy időben teljesítsük a küldetést. A játék ugyanis álnok módon sokszor mozgó célpontokat jelöl ki nekünk, melyek becserkészése általában bravúros manővereket igényel, így az elérésüknél érdemes aktívan váltogatni robot- és járműmód között.

Dicséretre méltó, hogy szabadon választhatunk a jó és a rossz oldal között, és ez egyben változatosabbá is teszi a játékmenetet, hiszen míg az Autobotoknál csak igen nagy odafigyeléssel teljesíthetjük a feladatunkat, addig az Álcáknál kifejezetten a „pusztítás" a kulcsszó, így egyben az is elmondható, hogy a gonosz oldalon találjuk a könnyebb küldetéseket.

A rombolás, hála a fejlesztőknek, igazán látványosra sikerült, ám ami az Autobotokat illeti, éppen ezért vigyázni is kell, hiszen elég egy rossz lépés, és kő kövön nem marad, pl. autók repülnek arrébb, vagy házblokkok szakadnak be. Ez bármennyire is jópofa, nem sokat tesz hozzá az értékeléseinkhez, sőt adott esetben akár újra is kezdhetjük emiatt a küldetést, ugyanis a jó oldal feladata egyben meg is védeni az emberiséget.

Szavatosság terén sajnos nem nyújt valami sokat a játék, ugyanis mind a két campaign relatíve rövid, és bár pl. lehet még később különböző achievementeket szerezni a 360 verziónál, ez így akkor sem az igazi. Az Álcákkal játszani valamivel élvezetesebb és könnyebb, hiszen velük lehet csak igazán pusztítani, ám ez nem vonja el a figyelmünket attól a ténytől, hogy a fő sztorimódon kívül a játék semmit nem nyújt. Nincsen kooperatív mód, nincsen online multi, de még egy szimpla osztott képernyős mókát sem találunk, így az első (vagy legeslegkésőbb a második) végigjátszás után a polcon fog porosodni a drágán megvásárolt játék.

Habár az utóbbi idők multiplatform játékaira nem éppen ez a jellemző, azért elmondható, hogy mind a 4 tesztelt verziónak közös a gyökere, bizony még a PS2-es-nek is. A legszebb verzió ez esetben, úgy érzem, a 360-as, ahol a legszembetűnőbb a részletgazdag HD felbontás, és ahol leginkább dominálnak a pompázó színek, valamint a (számomra zavaró) blur effektus. A helyszínek simán megközelítik egy komolyabbnak mondható GTA játék alapjait (többek között a fényeffektusoknak köszönhetően), ám a kocsik már hagynak kívánnivalót maguk után, viszont a robotok nagyon pöpecek, ezt kár is lenne tagadni. A PS3-as valamilyen oknál fogva elmosottabb, mintha nem is HD lenne, igaz, ugyanakkor az élsimítás is hatékonyabb (hiába engedi az 1080p-t, úgy érzem 720p-vel szebb képet ad). A PS2 ehhez képest jóval butítottabb, sokkal sterilebb az egész környezet, és ez alaposan meg is látszik a forgalmon, valamint a járműveken is, de a robotok továbbra is pofásak, így a gép tudásához képest nem olyan rossz, amit kapunk. A Wii pedig valahol a két generáció között van, bár inkább a PS2-es látványhoz áll közelebb. Utóbbi esetben még érdemes említeni a Wiimote jellegzetességét, ahol (sok más multiplatform stuffhoz hasonlóan) a nunchaku célzásával állíthatjuk a kamerát, és a balra-jobbra hadonászásával pusztíthatunk.

Minden hibája ellenére úgy érzem rajongóknak mégiscsak megérhet egy misét a játék, hiszen az akció valóban Transformers feelinget kölcsönöz. Bármikor szabadon váltogathatunk repülőből/autóból robotba, hatalmas pusztítást vihetünk végbe, egész városszakaszokat járhatunk be, megmászhatunk épületeket, kocsikat vagy egyéb hatalmas objektumokat dobálhatunk, látványos csatákban vehetünk részt, így részben sikerült visszaadni valamit a film akciójeleneteiből. A hangulatot pedig alaposan megdobják az egész korrektül sikerült átvezetők, a licencelt hangokról és zenékről nem is beszélve. Kár, hogy ilyen rövid.

*Krisztián*
*rajkrisz@freemail.hu*

## MARTIN BELESZÓL!

A PS3 verzióval játszottam, siralmasan átlagosnak éreztem. Ez a játék nem méltó sem a kultikus rajzfilm, sem az új, pazar mozifilm hírnevéhez. Kizárólag fiatalabb gyereknek venném meg, mert témája miatt nekik szórakoztató lesz, de a rajongók és a hardcore gamerek csalódni fognak benne.

## TRANSFORMERS - THE GAME

**ACTIVISION / TRAVELLER'S TALES**
**MÁS VERZIÓ: PSP**

| | |
|---|---|
| grafika: | közepes |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | elmegy |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | közepes |

| | |
|---|---|
| PS2 | 1 játékos, dpl ii, memóriakártya (57 kb) |
| PS3 | 1 játékos, dd 5.1, 16:9, 576p/720p/1080i/1080p |
| X360 | 1 játékos, 16:9, dd 5.1, 480p/720p/1080i, mentés128 kb |
| Wii | 1 játékos, 480p, 16:9, dpl ii |

✔ rajongóknak tetszeni fog
X egyszer viszed végig, rövid, sablonos akció

PS2 PS3 X360 Wii
**5 pont**

# FŐZNI BÁRKI TUD








Annyira adja magát a „csapjunk a lecsóba" kezdés, hogy inkább eltekintenék tőle. Elmondom viszont, hogy az elmúlt időszakot figyelembe véve (szörfőző pingvinek és a többiek) nem túl nagy reményekkel ültem le megnézni a **Lecsó**t, de kellemesen csalódtam, úgy látszik a Disney-Pixar páros valamelyest még mindig garancia a minőségre. Bár a Lecsó nem épp egy Toy Story vagy egy Szörny Rt., de azért mérföldekkel jobb, mint mondjuk a Shrek 3. Az animációs mesefilm és a játékok főszereplője is Remy, a kis patkány (:D), aki elindult az evolúció csúcsán, és két hátsó lábára felemelkedve megtanult ember módjára járni, olvasni, TV-t nézni, és kivételesen fejlett szagló- és ízlelőszervének hála, meglepően jól is főz. Ebben persze nagy segítségére volt Auguste Gusteau, aki Franciaország legjobb szakácsa, Párizs legjobb éttermének tulajdonosa, és egyben Remy kedvenc főzőcskeműsorának séfje is. Gusteau egy kíméletlen ételkritikus cikke után öngyilkosságot követ el, miközben Remy szerencsés véletlenek folytán eljut Párizsba, méghozzá épp Gusteau éttermébe, ahol találkozik és összefog Gusteau fiával, Linguini-vel, Colette-tel a szakácsleányzóval, és tehetségét felhasználva sok móka és kaland közepette megmentik az étterem jóhírét, és még a pénzéhes séf, Django elől is elhappolják Gusteau hagyatékát.

Néhány NFL játékot leszámítva a Ratatouille egyike azon „fehér hollóknak", amik még megjelentek a sima Xbox-ra is (igaz csak Amerikában), egyébként pedig szinte bitre megegyezik a PS2-es és a Wii-s változattal. Tudom, mert vettem a fáradtságot és pénzt nem kímélve megrendeltem és belenéztem – hiába no, mindent az 576 Konzolért.

Ahogy az már lenni szokott a mesefilm adaptációknál (kivéve Verdák – hiszen abból témájából fakadóan ótóverseny lett), a Ratatouille-ből is egy 3D-s mászkálós ugrabugra programot kaptunk – az összes platformra. Mivel az alapok szinte minden gépen megegyeznek, fussunk át először ezeken. A pályákon gyűjtögetnivalókat találunk, és terep adta akadályokat, amiket le kell győznünk a megszerzésükért. Nos, ebben segít nekünk a nem mindennapi szaglószervünk, és a szinte Lara Croftot megszégyenítő akrobatikus képességeink. Remy tud ugrani, duplát ugrani, oszlopokon, rudakon megkapaszkodni, erre alkalmas falakon felmászni, nem tud viszont – egy patkánytól meglepő módon – úszni, épp ezért a vizet kerüljük. Képes ezen kívül még köteleken, drótokon ember módjára egyensúlyozva haladni, illetve négy lábra ereszkedve oszlopokon száguldozni. Futni egyébként is lehet vele (általában felső blokkok), a labdákat használhatjuk haladásra, és ezen felül a kisebb tereptárgyakat is cipelhetjük. A felvehető tárgyak egy része segít minket a továbbjutásban, hiszen elérhetetlen helyekre tudunk velük feljutni, más részük viszont instant használandó, mint például a mini-bombák, amikkel a nagyobb kék dobozokat lehet felrobbantani (a kisebbeket a sima támadással is szét lehet csapni). A kis patkánykomát fel is fegyverezhetjük különféle használati eszközökkel (pl. kanál), és elég jó poén, amikor a játék elején szegény kiscsibéket kell levernünk. A későbbiekben használnunk kell majd még katapultokat (ratapultok :D), lesz esernyőnk, amolyan Mary Poppins stílusban, és rengeteg gyűjtögetnivalónk, olyanok, mint a pályánként 100 csillag vagy a villanykörték, amiknek a begyűjtése után a patkánykolóniához kapcsolódók dolgokat nyithatunk meg. Minijátékokból és megvásárolható extrákból egyébként sem lesz hiány, hiszen a game minden pálya után pontokkal jutalmazza a teljesítményünket, amit a bótban lehet elverni. A rejtett cuccok nyomára a szaglásunkkal bukkanhatunk, és van egyfajta speciális patkánylátásunk is, ami a továbbvezető utat segít megtalálni.

A pályák követik a film cselekményét, vagyis a vidéki háznál kezdünk, ahonnan az idegbajos puskás öreg hölgy bír minket távozásra, majd következik Párizs csatornarendszere, a Gusteau étterem, Linguini lakása és a többi. A hagyományos mászkálós pályákon túl persze számtalan eltérő stílusú miniszakasz is színesíti a játékmenetet: lesz, ahol evezni kell, máshol őrült sebességgel csúszkálni, esetleg futkározni, vagy menekülni az elmeháborodott Django ütései elől, de megfordulunk majd Remy furcsa LSD-s álomvilágában is. Egy ilyen játék esetén felmerül a kérdés, hogy ha főzni mindenki tud, vajon kell-e a játékban főznünk? Bizony kell, amit különféle minijátékok keretében oldottak meg a készítők, amik néha időre mennek, de általában a helyes összetevők lábasba süllyesztéséből állnak.

A különböző verziók között nincs nagy különbség, maximum grafikailag. A PS3 és 360 portok sajnos nem túl szépek. A PS2-es és a Wii verziók nagyjából megegyeznek, értelemszerűen a Wii-s Lecsó szebb, és nagy öröm volt, hogy nem lett agyonbolondítva a mozgásérzékeléssel az irányítás, szinte csak a támadásoknál kell a Wiimote-ot rángatni. Az Xbox változatról már szóltam, a PSP kivetülés a gép korlátjaihoz képest nagyban hajaz a nagytestvérre, ellenben a DS verzió kicsit rajzfilmszerűbb grafikát kapott és némileg változott a játékmenet is, másféle kicsit az érintőképernyőre optimalizált minijátékok, és a DS képességeihez igazított, sokszor inkább 2D-s pályák jellemzik ezt a változatot.

Nekem kellemes csalódás volt a mozifilm és a játékadaptáció is, hiszen az elmúlt időszakban láttam pár igazán hatalmas baromságot is, elég, ha a csak a Vadkalandra, a Villangókra, vagy a Túl a sövényenre gondolok. A Lecsó nem több, mint egy mászkálós játék, de kellően komplex a játékmenete, hogy kisebbeket és idősebbeket is lekössön a stílusán belül (ráadásul Xbox-ra rég nem jelent meg semmi a platformkategóriában). Az irányítás nagyon kézre álló, barátságosan egyszerű. Tartalmilag pedig bár nincs túl sok pálya – ergo egy délután alatt lenyomható a cucc –, azért gyűjtögetnivaló akad, és minden pályán más és más minifeladatokkal találja magát szemben az ember, amiket az egyre több speciális képességekkel rendelkező Remy-vel tudunk csak lenyomni. Sok megnyitható extra lapul a boltban, és a mini-játékok bármikor újrajátszhatóak, egyes verziókban pedig még félkomoly multiplayer játékmódokat is találunk. Szerintem, akinek a mozi tetszett, az beruházhat rá.

*Nincs Kanál*



## MARTIN BELESZÓL!

Komolytalan, könnyed, kedves kis mászkálós-ugrálós, gyűjtögetős game cukorpofa főszereplővel. Az utóbbi idők legfazonabb címe a stílusban, kiscsajoknak, kissrácoknak, vagy vér- és gyilokmentes napokra felnőtteknek bátran ajánlom. Minden verzió jól játszható, de a nextgen átiratok sajnos nem teljesítenek fényesen grafikailag.

## RATATOUILLE / L'ECSÓ

**THQ**
**MÁS VERZIÓ: GBA, GC**

| | |
|---|---|
| grafika: | jó (ps3, 360 = elmegy) |
| játszhatóság: | elmegy |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | jó |

1 - 4 játékos (psp, ds 1-2)

✔ korrekt filmadaptáció, kellően sok mindent belepakoltak
X kicsit rövid

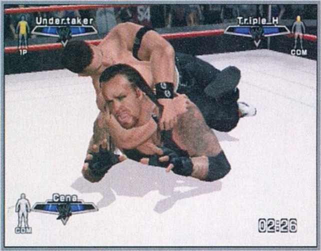
| PS2, X, DS, WII, PSP | PS3, 360 |
|---|---|
| **6.5 pont** | **5 pont** |

# RAW POWER













A pankrációt és a hajdani WWF (most WWE) szupersztárjait még a '90-es évek elején ismertük meg idehaza, amikor még nagy szám volt, hogy valamelyik „erősember" bekerült egy mozifilmbe. A témát feldolgozó játékok terén meglehetősen jól el vagyunk látva, ami persze semennyire nem meglepő a show tengerentúli népszerűségét ismerve. Miután jó pár évig csak felületesen kísértem nyomon a sorozat fejlődését, kivételesen érdekelt, hogy ezt az életérzést ma, 2007-ben hogy adja vissza egy játék.

A program először kis híján elkápráztatott! Dögös bevonulásokkal indul minden meccs, mindegyik abszolút személyre szabott; egyik legnagyobb pl. Mr. Kennedy, aki felmegy a pódiumra, teátrális mozdulatok közepette magához szólít egy mikrofont és beleordítja, hogy ma este hány kilót nyom. De ott van Undertakeré is, hogy aztán a női versenyzőkről ne is beszéljünk: ahogy ők bekígyóznak a kötelek alatt, azért büntetni kéne (őket, valamivel). Nagy meglepetésemre az anyag grafikailag kimondottan jól teljesít, súrolja a kiválót, csak egy-két animációbeli hiányosság miatt maradt végül is jó.

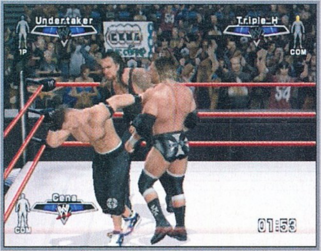
Mindegyik pankrátorral kétféle stílusban tudsz küzdeni: Clean vagy Dirty. A clean guy a jófiú. Tiszta eszközökkel, szabályosan kell megnyerned a bunyót, hogy a közönség szimpátiáját kivívd és a Momentum Barodat (kék csík) feltöltsd. A dirty ezzel szemben a bad boy, a ring rosszfiúja. Szemkibökés, leszorítás, tökönszúrás, bíróverés, saját társad elagyabugyálása, minden játszik. A közönség utál, fújol – de itt ez is a lényeg. Nem mindegy melyiket választod hát, hiszen utóbbi esetben tiszta eszközökkel nem sokra mész.

A kezelésben a legszembetűnőbb változás a tavalyihoz képest, hogy az elkapások, melyek a program gerincét képezik, a mostani sportjátékokban dúló trend mintájára a jobb analóg karra költöztek. R1-gyel erős elkapásokat hajtasz végre, és ha mindezt specifikus pozícióban hajtod végre, akkor benyomod a jobb analóg kart és indulhat a buli: pl. belenyomod az ellenfél fejét a kötelek közé, vagy elcipeled a sarokba és izomból ráugrasz. Egyes speciális pályákon még más „tereptárgyakat" is igénybe vehetsz. Az egész irányítás rákfenéje az, amikor földre kerülsz. Akkor ugyanis, mint az őrült kell nyomogatnod a gombot a talpra álláshoz, és emellett még ügyelned kell arra is, hogy az ellenfeled ne kapjon el újra (R2-vel az elkapásokat counterezed, L2-vel az ütéseket), de mindezt egy pillanat alatt. Ennek a begyakorlása maga a játék lelke, és ezeket a kombókat idővel egyre nehezebb lesz megtörni.

Mindegyik szupersztárnak van saját Finishing Move-ja, ami egyébként semmi speciálisat nem takar, csak egy olyan mozdulat, ami végez az ellenféllel. Betöltődik a kék csík, ekkor megjelenik a felirat, hogy az L1 és az L2 lenyomásával eltárolhatod a mozdulatot. Ezek után bármikor telítődik be újra ez a csík, a középen lévő WWE ikon világítani kezd, és akkor tudod ellenfeledet letaglózni, ha olyan pozícióba kerülsz; például ő a földön, te meg fölötte állsz. Ilyenkor L1 és reccsen a csont. Az eltárolt mozdulatokat egyébként többmindenre is fel tudod használni, pl. a Royal Rumble játékmódban, ha kilöknek az arénából, ezek aktiválásával tudsz visszakapaszkodni – ekkora természetesen ugrott a „kivégzés", újból be kell hozni.

A Season Mode a játék talán legérdekesebb színfoltja, ugyanis itt minden egyes pankrátorral más és más történetet követhetünk nyomon, de megint ott tartunk, hogy a videobejátszások. Persze megépítheted a saját egyéni kialakítású szobádat, de ezt úgy képzeld el, hogy még a világítást és a bútorok színét is te magad állíthatod be. Karriered során esetenként még bírónak is fölkérnek. Pl. az jópofa, mikor bíróként beszállsz a bunyóba és látványosan egyik fél részére kedvezel (intésekkel, pofonokkal). Jövő héten már jön is az űzi tőle, hogy nem volt fair meccs, és inkább téged hív ki.

Mivel nem vagyok annyira képben WWE-ügyileg, hozzáolvastam, és kiderült, hogy az itt látható versenyzők fele már a másik egyesületben szerepel (Raw/Smackdown), nem létezik, kiszállt, beszállt, stb… ehhez hozzávehetjük még azt is, hogy múlt évi kiadású programról van szó. Emiatt az anyag nem mondható épp aktuálisnak; ezt is tervezd bele, ha már megvan a tavalyi kiadás. Ja, a megnyitható extrák között régi nagyágyúkat, vagy csak úgy általában nagyágyúkat tudsz megnyitni.




## K.O.

A game-mel ugyanaz a probléma, mint szinte az összes sportjátékkal manapság. Nulla és egy közötti, minimális innováció, félmegoldások tömkelege, miközben maga a körítés, a soundtrack, a tartalom az persze rendben van. Azt veszem észre, hogy miközben egyre inkább a valóságot akarják imitálni, elsiklanak a lényeg mellett. A pankrációt én egy nagyon dinamikus, pörgős, igazi showműsornak ismerem, ahol a kreativitáson és az előadásmódon van a hangsúly – ez nem igazán olyan.

Ennek ellenére minden benne van ebben a programban, amit ember csak el tud képzelni, de ha nem vagy fan, ezekből valószínűleg alig, vagy egyáltalán semmit nem fogsz értékelni. Hiányzik belőle az a kis plusz. Mert odáig, hogy bevonulnak, tök jó, és még a közönség is egész tűrhető, főleg hogy mindig más transzparenst mutatnak fel, attól függően hogy épp kik a küzdő felek. Nem győzöm azonban hangsúlyozni: ez ma, 2007-ben szerintem kevés. A sportág rajongói sem hiszem, hogy ne tudnának elképzelni, vagy ne szeretnének jobb feldolgozást látni belőle.

*Kobe*

## MARTIN BELESZÓL!

Azt mondják a szakértők, ez most a pankrációs játékok csúcsa. Még online mulitplayer opció is van benne chatlehetőséggel, ami annyit jelent, hogy egész nyugodtan, választékos kocsiskáromkodásokat felvonultatva küldheted el az ellenfeled az édesanyjába, amikor épp egy műanyag székkel veri pépesre a bucidat. Máris tetszik a cucc!

## WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2007

THQ
MÁS VERZIÓ: X360, PSP

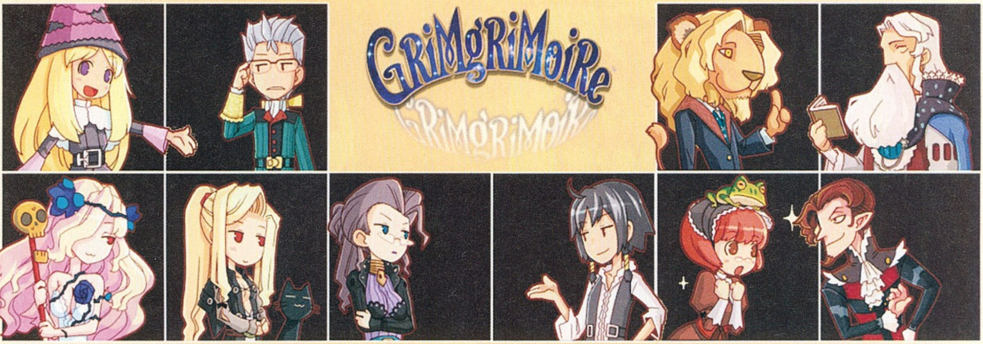
| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | közepes |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | közepes |

1 - 6 játékos (4 online), multitap, memóriakártya 8 mb (540 kb)

✔ elég tartalmas
X csak rajongóknak jó

**7 pont**

# SHE'S LIKE THUNDER









A múlt számban tesztelt Odin Sphere számomra talán az év meglepetés játéka volt, így a készítő *Vanillaware* nevű céget örökre szívembe zártam. Éppen ezért nagyon vártam legújabb játékukat, a **GrimGrimoire**-t. (Bár az igazsághoz hozzátartozik, hogy ez az alkotásuk jelent meg előbb, igaz, csupán egy hónappal.) A készítők kapcsán egy fontos dolgot kell megjegyeznem: sokat elárul, hogy a Vanillaware mellett a Nippon Ichi dolgozott a programon. Ebből már talán sejthető, hogy az anyag nem akció, és nem is hagyományos JRPG, de még csak nem is SRPG teljesen, hanem RTS! Pontosabban RTS sok-sok JRPG elemmel. Gondolom, hogy most sokan kissé megrökönyödtek, hiszen ilyen játékkal még nem találkozhattunk eddig, bevallom, az elején én is furcsán néztem, tehát lássuk, miről van szó.

A Grim a szokásos animés módon kezdődik, ekkor még az ember azt gondolná, hogy egy hagyományos JRPG-vel hozta össze a sors. Én is ezt gondoltam, mikor elindult a sztori. Megismerkedtem, a főhősnővel, Lillettel, aki egy varázsiskola friss újoncaként kezdi meg tanulmányait, a mindenttudó Professzor mellett. Az iskolában furcsábbnál-furcsább szerzetekkel hozza össze sors, miközben a célja az, hogy kiváló varázsló legyen belőle. Ez eddig még egy gyengén sikerült Harry Potter fanfiction is lehetne, de nem az, bár párhuzam és hasonlóság azért akad. A sztori kezdetén újra rácsodálkoztam a grafikára, mely stílusában az Odin Sphere-t idézi. Gyönyörűen kidolgozott 2D-s figurákat láthatunk! A képernyő olyan vizuális orgiát áraszt, annyira élettel teli, mint egy Miyazaki filmben. Itt jegyezném meg, hogy mind a Grimet, mind az Odint, ha teheted, nézd meg egy óriásképernyős TV-n, a hatás egészen lenyűgöző! A grafikai orgia után (talán egy hangyányit szebb az OS) óvatoskodva nem az első fejezettel kezdtem, mivel úgy gondoltam, rám fog férni egy kis gyakorlás a mélyvíz előtt. Ráböktem a Trial feliratra… bár ne tettem volna! Mint utóbb kiderült, a gyakorlás itt már edzett játéktudást feltételez, így sokat szívtam vele. Először azt sem tudtam ki-kivel van, fogalmam nem volt, mit kell csinálni. Arra rájöttem, hogy a nyilacskával kéne irányítanom egy sík 2D-s terepen az emberkéimet, de hogy miért nem támadnak, arról fogalmam sem volt. Hosszas szitkozódások közepette sikerült megtanulnom a dolgokat, mire a játék első fejezetei persze unalmasak lettek. Ezek tartalmazták ugyanis az oktatórészeket, amiket ezután már kívülről fújtam… Tanulság: ha bele akarsz jönni a játékba, akkor az első fejezeteket csináld meg először.

Gyorsan térjünk is a játékmenet boncolgatására. A lényeg, hogy a játékteret síkban láthatod, és úgy irányíthatod embereidet. Általában egy-egy pályán kapsz egy központi zöld portált, ami a bázisnak felel meg, ha ez elpusztul, a játéknak vége. A feladat az, hogy felépíts egy kisebb bázist, ahonnan varázslények, szörnyen, démonok seregét előállítva legyőzd az ellenfelet, aki téged akar megsemmisíteni. A sereg kiképzéséhez szükség lesz pénzre, melyet kristályok feldolgozásával, azaz kitermelésével lehet nyerni. Ehhez apró elfeket (később más lényeket is) tudunk mozgósítani. A befolyt pénzből kapukat, rúnákat emelhetünk, melyek különböző lények előállításához kellenek. Sőt, ezeket a kapukat is fejleszteni tudjuk, újabb tulajdonságokat fejleszthetünk így ki, sőt egységek válnak így elérhetővé. Általában a fejezetekben, azaz a pályákon küldetéseket kapunk, ezeket kell megcsinálni a győzelemhez. Ezek nagy része az ellenfél elpusztításáról szól, de azért lesznek terelgetős és védelmi feladatok is.

Bár nekem bejött az anyag, azért kissé elégedetlen vagyok. Véleményem szerint sokkal jobbra is meglehetett volna csinálni. Mindenekelőtt el kellett volna felejteni, hogy síkban, oldalról lássuk az eseményeket, mint az Odin Sphere-ben. Ez egyáltalán nem illik egy RTS-hez, sőt kifejezetten zavaró, amikor besűrűsödnek az események. Jobb lett volna, ha felülnézetből menne az akció. Nehézen irányítható a program, sokáig tart belejönni. Nem beszélve arról, hogy összességében olyan érzésem volt, hogy túlzottan leegyszerűsített egy komolyabb RTS-hez képest a játék. Sajnos azt kell mondanom, hogy a több mint tíz éves C&C vagy Warcraft 2 sokkal összetettebb és jobb volt – úgy látszik, a nyugati RTS-eknek még nincs párja. Pedig nagyon látványosak az összecsapások, főleg a grafika miatt. Felülnézetből jobban lehetett volna stratégiázni (így kicsit egysíkúvá válik a harc egy idő után), és a csapatmozgások is egyszerűbben kezelhetőek lettek volna. Mindemellett nagyobb baj, hogy rövid a játék, egy hétvége alatt ki lehet pörgetni.

Maga a sztori nem rossz, egész változatos és izgalmas, a potteres kezdés ellenére. Az audio terén is elégedett voltam. A zenék jól szóltak, a démonok és egyéb varázslények hangja különösen tetszett (kicsit Warcraftos volt). Remélem, nem utoljára hallunk erről a játékról, én nagyon örülnék, ha a jövőben jönne folytatás, kicsit tartalmasabban és jobban rágyúrva az RTS vonalra. Megszerzését mindenkinek ajánlom, aki vágyik egy jó RTS-re, bejön a japán stílus, és nem zavarja a játék lightos jellege.

*V. Miki*

## MARTIN BELESZÓL!

Egészen különleges élményt nyújtott nekem ez a game, szinte kicsattantam az örömtől, hogy végre valami kedvemre való, teljesen szokatlan különlegességgel futottam össze PS2-n. Ez egy klasszikus Warcraft japános köntösben, mangaszereplőkkel, szörnyecskékkel, építkezéssel és rengeteg csúcs csatával – ergo egy anime-RTS! Igazán nem akarok túlzásokba esni, de én mindenképpen nyolcpontosra, vagy még egy felessel efölé értékelném, már csak azért is, mert ilyen okossággal még nem találkoztam. Nagyon el tudnám viselni PSP-re is!

## GRIMGRIMOIRE

**NIS AMERICA**
**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS**

| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | elmegy |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | jó |

1 játékos

✔ egészen egyedi rts
X lehetne sokkal igényesebb, hiányzik a felülnézet

**7.5 pont**

# ISMERD MEG A 2D MÚLTAT!










Érdekes gyűjteményről számolhatunk be ezúttal, bár az Art of Fighting trilógia nem sok hazai gémernek okoz felhőtlen nosztalgiával fűtött perceket. Miért? Mert ha valaki a kilencvenes évek elején-közepén látogatta a játéktermeket, Street Fighter 2, esetleg Mortal Kombat rajongónak számított, nem nagyon volt méltó ellenfele ennek a két szériának, legalábbis felénk. (A cikkíró zsenge kora ellenére is rendelkezik hasonló emlékekkel: felejthetetlen élmény volt kilencévesen az alkoholisták közé beverekedve, alig felérve a gombokat nyomatni a Mortal Kombat első részét, vagy a kopottas shoot'em-upokat… kár, hogy az említett termet fél év után bezárták.) Pedig lett volna miért emlékezni rá: a széria olyan újításokat hozott a verekedős játékok világába, melyeket igen sokan koppintottak le a későbbiekben. Ilyen volt a speciális támadásokhoz felhasználható „special" csík, a ki-be zoomoló pálya (attól függően, hogy a karakterek egymástól milyen távolságra voltak), a csata végére egyre több sebből vérző karakterek, vagy a halál széléről utolsó esélyként bevethető Desperation Attack – jól látható, hogy egy igen jól kidolgozott rendszerről volt szó.

Ebben gyűjteményben mindhárom epizód megtalálható, melyeket többféle képarányban (normál, nagyított) játszhatunk, és mivel keveseknek okozhat igazi retro élményt, ajánlott a hármas verzió kipróbálása. Az első két epizód arcpirítóan kevés szereplőt vonultat fel, amely szám később sem duzzad túl komolyra – ennek ellenére a harcosok némelyikét később a Fatal Fury, illetve King of Fighters szereplőgárdájában láthatjuk majd viszont. Mivel az eredeti játékok előbb játékteremben, majd Neo-Geo platformokon tűntek fel, a grafikára nem lehet panasz, hatalmas és részletesen kidolgozott karakterek küzdenek a remek hátterek előtt – ez néhol simán felülmúlja még a legendás SFII szintjét is. A hanghatások is aranyosak, digitalizált beszólásokkal… apropó beszólások: a játékban tudunk „hergelni" is, egy gomb lenyomásával ellenfelünk azonnal közeledni kezd hozzánk. Briliáns! Értékelni kell: a pontszám az eredeti játék érdemeinek szól, és azt jelzi, hogy egy magára valamit is adó 2D-rajongónak erősen ajánlott beszerezni ezt a három címet tartalmazó gyűjteményt, de a kevésbé elszánt érdeklődők maradjanak a Street Fighter, az újoncok pedig a Guilty Gear széria mellett.

*Oldern*

### ART OF FIGHTING ANTHOLOGY

**SNK PLAYMORE**
**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS**

| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | közepes |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | jó |

1 - 2 játékos
memóriakártya 8 mb

✔ 2d rajongóknak igazi gyöngyszem, tökéletes portolás
X a három játékból csak az utolsó élvezhető mai szemmel

**6 pont**

# GYŐZTES TIZENEGY?









A King of Fighters széria, mint ahogy arról már többször is beszámoltunk, egy jó ideig nem találta a megfelelő irányt. Volt itt minden: háromdimenziós háttérrel való kavarás, teljesen 3D Maximum Impact (mely másra sem volt jó, mint a női karaktereket minél kevesebb ruhában videóra venni, majd azt a YouTube lelkes közönségének feltölteni), a harcrendszert is próbálták teljesen átalakítani – de valamiért nem jártak átütő sikerrel. A **King of Fighters XI** azonban úgy tűnik, ismét rátalált a helyes ösvényre. A harcok ismét rajzolt hátterek előtt zajlanak (és milyen szépek!), ismét visszatért a tag-rendszer, lecserélve a striker-mókát – ezúttal három váltogatható karakterrel szállunk majd ringbe. A karakterek listája igencsak hosszú, több tucat szereplő között szelektálhatunk (a játéktermi változatból kihajított Mai Shiranui szerepel a PlayStation 2 változatban, csak meg kell őt találni), ám néhány hiányzó játékos és néhány új versenyző is tiszteletét tette.

Időzzünk is el egy picit ennél a részlegnél: nyilván nem titok, de valahogy a mostani epizódban nyilvánvalóbb a Street Fighter 2 szériára való hajazás: ezúttal néhány fazon egy-az-egyben klónja az SF2 Blankájának (amikor nekünk gurul, csak a rázás hiányzik), vagy Vegának – a mozdulatok, de még a beszéd stílusa is egyezik. Félreértés ne essék, nem próbálkozunk azzal, hogy a szériák mélyére ásva kiderítsük, ki hol debütált előbb, egyszerűen meg kellett jegyezni ezt a hasonlóságot. Apropó egyezések: igazán átvehetnék már a 3rd Strike rajzstílusát is, az éles és csodaszép hátterektől egyre inkább elütnek ezek a tíz éves, kimosott, fakó karakterek, egész egyszerűen nincsenek egy színvonalon a pályákkal. Meg kell még említenünk a játékmenetbeli újításokat is, az idő lejártával most nem a meglévő életerőt hasonlítja össze a gép, hanem azt, hogy ki játszott ügyesebben: érdemes tehát a minél nagyobb kombókra hajtanunk, az pedig nagy negatívum, ha hagyjuk akármelyik karakterünket is meghalni – úgy biztosan minket hoznak majd ki vesztesnek az idő végén. A speciális támadásokat ismét félbehagyhatjuk, új mozdulatot szülve helyére – ez lenne a Dream Cancel lehetősége. Összegezzünk: jó harcrendszer, rengeteg karakter, a már megszokott arcade stílus – jó látni, hogy az SNK nem hanyagolja kedvelt szériájának rajongóit, bár a Capcom is évente jelentkezne egyre inkább finomított SF epizódokkal. Azért elszállni nem fogunk a KoF XI-től, mert a széria és a 2D rajongóin kívül senkit nem érdekel majd a megjelenése.

*Oldern*

### THE KING OF FIGHTERS XI

**SNK PLAYMORE**
**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS**

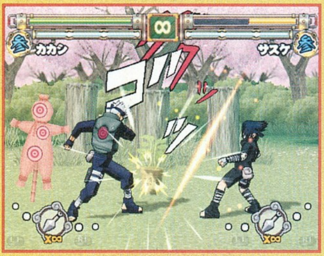
| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | jó |

1-2 játékos
memóriakártya 8 mb

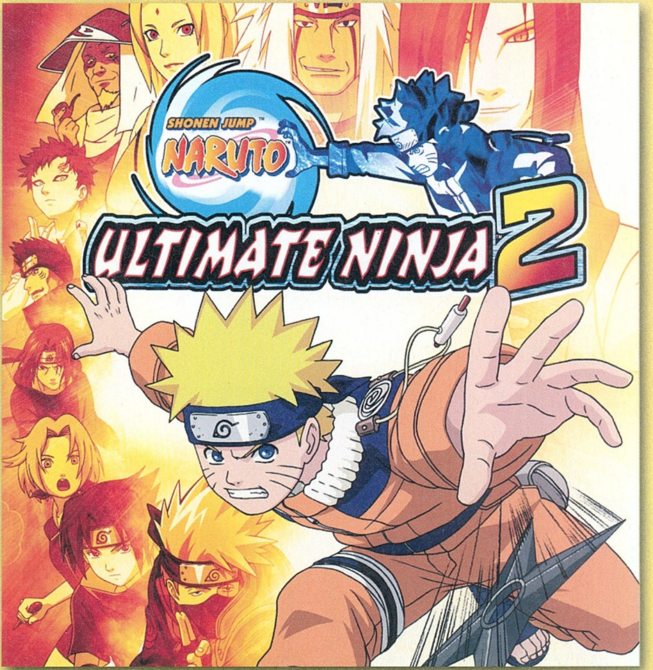
✔ ismét jól összerakott harcrendszer, csodaszép hátterek
X remek iparosmunka, semmi több, kopottas karakterdesign

**7 pont**

# SZEREPELJ EGY ANIMÉBEN!



**A Naruto Ultimate Ninja 2** éppen a megfelelő időben érkezett: a cikkíró kívánságlistájának élén ugyanis az Xbox 360-ra fejlesztett Rise of a Ninja található (már ha az anime/manga adaptációk széles palettáját vizsgáljuk), ezt a várakozást pedig a PS2-es verekedős anyag szépen fokozta – hogy miért, arra később visszatérünk. A játék a három különböző Naruto-játékstílus (kártyás stratégia, PS korszak vége, a nálunk is bemutatott Uzumaki Chronicles által képviselt küldetés-alapú móka, és a harmadik, a szimpla verekedős) közül a leginkább népszerűbb, hiszen alapvetően egy elképesztően tartalmas bunyós játékról beszélhetünk. Felesleges lenne egyből leszűrni a konklúzióinkat, így először nézzük, mit kínál a game.




## VESZÉLYBEN KONOHA

A játékban két fő opció található, ez pedig a Versus mód és az Adventure. Az előbbit fogjuk használni akkor, amikor csak szimplán gyakorolni akarunk (bár arra ott van a Tréning módozat is), vagy amikor valamelyik haverral szeretnénk összemérni erőinket. Ahhoz azonban, hogy ezt az opciót teljes pompájában élvezhessük, mindenképpen el kell majd merülnünk a történetes módban is, ott kaphatjuk meg ugyanis mind a 33 karaktert, és tuningolhatjuk, módosíthatjuk őket saját szájízünk szerint. A történetes mód teljesen hű marad a sztorihoz, amikor is a Chuunin vizsga harmadik fázisánál veszi fel a fonalat. Aki nem ismerné a szituációt: ninjáink különböző rangokkal bírnak, a legalacsonyabb genin után következik a chuunin, jounin, majd a piramis élén találhatóak az egyes ninja közösségek vezetői, a kage-k. A vizsgát rendszeresen megrendezik, és csak egy ninja kaphatja meg a kitüntetést – a harc pedig vérre megy, főleg, hogy több, egymással akár rivális helyzetben álló falu diákjai is részt vesznek a megmérettetésen.

Tehát, visszatérve az Ultimate Ninja 2 történetéhez: a fonalat ott vesszük fel, amikor is Naruto visszaérkezik a faluba Jiraiyával, készen arra, hogy megmérkőzzön ellenfelével, Hyuga Neji-vel. A bajnokságot azonban megzavarja egy titkos szervezet és egy küszöbön álló háború – Leaf Village lakói pedig rádöbbennek, hogy nincs túl sok szövetségesük az elkövetkező időkre. Amennyiben egy új ellenfelet legyőzünk, az többnyire azonnal választhatóvá válik a Versus módban is – még szerencse, hogy a történethez való ragaszkodás következményeképpen nem kell végig Naruto-val lennünk, hiszen minden csatában a mangát követi a játék, így irányíthatjuk Sasukét, Kakashit, Shikamarut és még sok-sok karaktert. Minden küldetés előre megadott célokkal bír: „éld túl x másodpercig, győzd le az ellenfeled, stb.”, teljesítményünk alapján pedig pénzt kapunk, amiből tuningolhatjuk hősünket és extrákat vehetünk. Nézzük a játék lelkét, magát a harcot.

## „GYERE, ÉS MARADJ LAZA!”

Hogy hogyan került ide Randy Marsh legendás idézete? Az örök mondanivalóval bíró mondat ebben a játékban elképesztő fontossággal bír – a csaták ugyanis roppant dinamikusak, és folyamatosan alkalmazkodnunk kell a változó terephez és a különböző akadályokhoz. Kezdjük azzal, hogy a játéktér többszintes, melyek között ide-oda ugrálhatunk (és ne csak a háztetők és az utca szintje közötti váltásra tessék asszociálni, hanem inkább egy háromdimenziós teret kell elképzelni, hátsó és elülső csataterek komplex rendszerével). Ennek kiemelt szerepe van akkor, ha ellenfelünk halálosnak hitt támadását akarjuk kivédeni, vagy csak szimplán időt szeretnénk nyerni. Ezen felül minden karakter bír közelharci és távolsági fegyverekkel egyaránt: a suriken használata esszenciális, hiszen vele megszakíthatunk kombókat, megzavarhatjuk ellenfelünket – pont, mint a mangában. Gyakran feltűnnek a helyszínen különböző power-upok, amiket érdemes azonnal felszedni: cserébe életerőt, ellenfelet gyengítő fegyvereket és egyéb bónuszokat kapunk majd. Minden csatában szerepel egy általunk választott segítő is, kinek előhívása különböző bónuszokkal jár – érdemes úgy választani őket, hogy a karakterünkhöz illő módon segítsenek majd. Összegzésként csak annyit mondhatnánk, hogy a Naruto Ultimate Ninja 2 kifejezetten összetett, remekül kidolgozott harcrendszerrel bír, a rajongók imádni fogják – ebben a tekintetben a legnagyobb előrelépés az előzményhez képest a sokkal több választható karakter lesz.

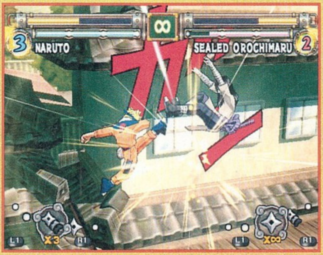
### MARTIN BELESZÓL!

Inkább megvárom most már a 360 verziót. Nektek persze nem kell várni!

## INTERAKTÍV ANIME

Talán így jellemezhetnénk legjobban a játékot, főleg a grafikai megvalósítás miatt: a cel-shading kombinálva a mangás „csíkozással” elképesztően látványos összhatást eredményezett, a PlayStation 2 képességeit remekül kihasználó grafikai motor dübörög az UN2-ben. (Ilyenkor pedig elönti az embert a várakozás, ha arra gondol, mire lesz képes a cel-shading technika a nextgen konzolokon...) A hangeffektek is jók, egyetlen hatalmas negatívum az általunk tesztelt verzióban a japán hangsáv teljes hiánya volt, az angol szinkron pedig néha nagyon fájdalmas a fülnek – ez van, marad az import, főleg, hogy nem nagyon lehet elveszni a menükben. Az előző részhez képest történt némi finomítás a grafikában, némileg szebb az összkép, valamivel dinamikusabbnak tűnnek a csaták. Ami pedig az irányítást illeti, itt vannak gyenge pontok (még mindig picit furcsa gombkiosztás), a hibák pedig akkor lesznek egyre inkább szembetűnők, amikor valami túlzottan tápos karakter (pl. Sasuke) ellen harcolunk, a tanulási fázisban ilyenkor könnyedén elveri majd a gép a kezdőket – ez persze később megváltozik majd. Külön pozitívum, hogy nincs többé elkülönítve Sasuke/Naruto alapvető formája és a Seal/Kyuubi alakjuk, ezeket most az adott karakterekkel lehet behozni (és érdemes is.) A Naruto anime/manga rajongóinak erősen ajánlott darab – belőlük pedig kis hazánkban is egyre több és több lesz, hiszen az animét vetítik, a manga pedig már a második kötetnél tart, ékes magyar nyelven.

*Oldern*






### NARUTO: ULTIMATE NINJA 2

**NAMCO BANDAI GAMES**
**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS**

| | |
|---|---|
| grafika: | kiváló |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | jó |

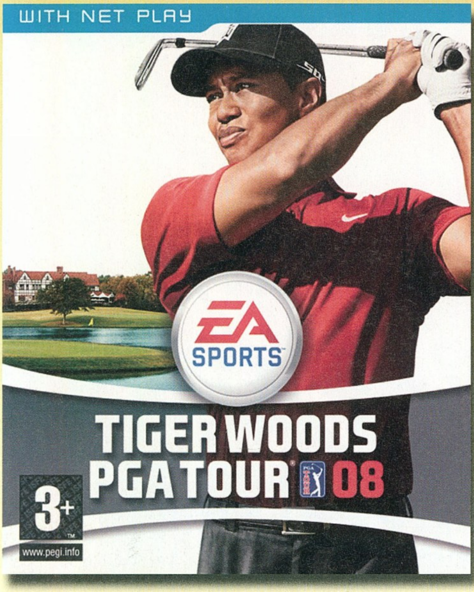
1 - 2 játékos
memóriakártya 8 mb

✔ „aki számít, benne van”, csodaszép grafika, pörgős, összetett harcok, hű az eredetijéhez
X angol szinkron, elsőre picit bonyolult irányítás

**8 pont**

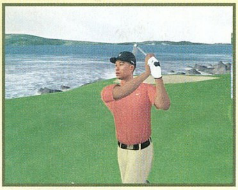

TMNT™
THE VIDEO GAME
CSÚCS NINDZSA AKCIÓKBAN LEHET RÉSZED!
TMNT
12+
www.pegi.info
UBISOFT
Bármelyik, egyéni harci stílusban küzdő TMNT karakterrel játszhatsz!
Akrobatikus mozgással és rendkívüli harci képességekkel egyesítsd a teknőcök erejét és mentsd meg a várost!
WWW.TMNTGAME.COM
automex
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI KFT
12+
www.pegi.info
ask about games .com
PC
DVD-ROM
XBOX 360
PlayStation.2
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO DS.
Wii
4Kids ENTERTAINMENT
MIRAGE STUDIOS INC
UBISOFT
©2007 Mirage Studios, Inc. Teenage Mutant Ninja Turtles™ and TMNT are trademarks of Mirage Studios, Inc. All rights reserved. Software ©2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "PS" and "PlayStation" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Wii™ and the Wii logo are trademarks of Nintendo. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

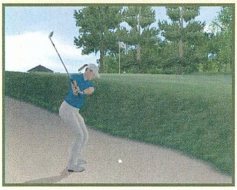
# ÜSS, TIGRIS!











A golf az könnyed, kirándulós játék. Nem kell sietni és kapkodni, és toporoghatunk egyhelyben percekig is a megfelelő ütésen elmélkedve. Noha nekem ilyesféle golfütő utoljára a GTA-ban volt a kezemben, azért a tesztelés alatt egész jó sikereket értem el. Itt is lehet karrieristáskodni, megalkotva egyéni kinézetű ás képességű játékosunkat, de a beépített hírességekkel is jókat lehet ütögetni. Az emberek képességei amúgy már szinte szerepjáték szintre emelkedtek. Öt kategóriában szerezhetünk XP-t, amik összesen kilenc tulajdonságunkra vannak hatással. Még luck pontok is vannak! Ám a tradicionális módok mellett többjátékos funkciókkal is bíró őrjöngésekre is lehetőségünk van. Négy minijátékban lőhetünk célba akár betűkirakós táblára is, vagy pedig az öt arcade gyorsversenyben kamatoztathatjuk tudásunkat. Ennél már csak az online opció a jobb, ami az igazi nemzetközi versengést teszi lehetővé. Összesen 19 pályát kapunk, igen változatos földrajzi viszonyokkal, hogy ne eshessünk a könnyű nyerés frusztráló élményébe. Persze ne feledkezzünk meg a mindenféle beállítható dologról, attól kezdve, hogy hány lyukas játékot kívánunk végignyomni, szóval a kivitelezés a szokásos EA profizmus, futószalagos termelésű „tucatjáték-vállalat" mivoltuk ellenére is. A kinézet sem ocsmány, sokkal inkább kiforrott (vagyis nem sokban különbözik az előzőtől). Jó a motion capture, az ütő lendítése, a labda fizikája, és a versenyzők arcának torzulása ha a bogyó egy vizesárokban vagy homokbuckán landolt. A környezet szintén kellemes, fák, bokrok, miegymás, a távolban felhők vonulnak, mélységélesség effekt a kamerán, a közönség agonizálása és a kommentátorok dumája pedig jó adalék az élethűséghez. A szabályai is meglehetősen egyszerűek, a kezelése sem ördöngösség, így ha még nem csináltál effélét (golf-szűz vagy), érdemes kipróbálnod. Sőt, ha nextgen géped van (PS3, X360) még a saját arcodat is viszontláthatod a játékban!

*Dzson*

### TIGER WOODS PGA TOUR 08

**EA SPORTS**
**MÁS VERZIÓ: PS3, PSP, X360, DS, WII**

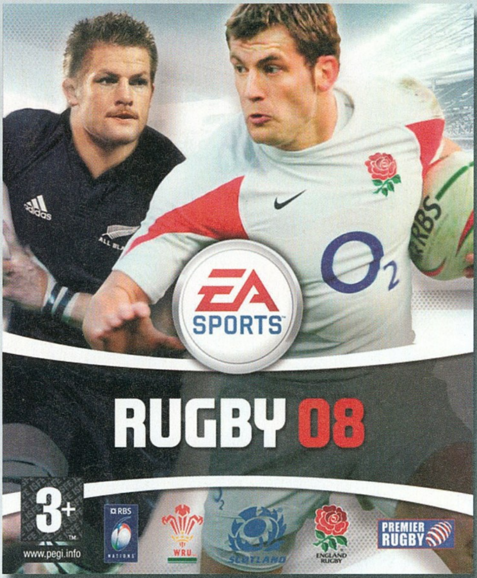
| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | jó |

1 - 4 játékos, online,
memóriakártya 8 mb (770 kb)

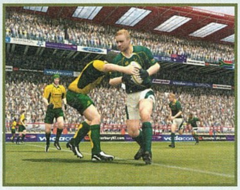
✔ tájjellegű grafika, jól kezelhető
X nem túl nagy a különbség az előzőhöz képest

**7.5 pont**

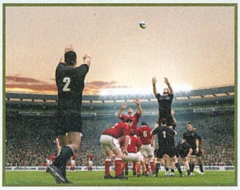
# KICSI A RAKÁS!





Ez itt az ős, a szinte focimezben játszandó rögbi. A kezdetek kezdetén katonai kiképzési célokat szolgált a rómaiaknál, de már Spártára is visszavezethető. Mai formáját 1823-ra datálják, amikor Angliában egy Rugby nevű városban különvált a focitól. A szabályrendszer megreformálása viszont csak 1980-ban jöhetett létre. Ezen rendszert használja eme játék is, és nekem picit szimpatikusabb is, mint a startrooper páncélosok harca a másik kontinensen. Alapjait tekintve a lehetőségek nagyjából ugyanolyanok, mint a Maddenben, csinálhatunk játékost magunknak, edzősködhetünk, és sakkfeladvány mintára újrajátszhatunk nagy klasszikus meccseket az 1987-2003 érából. A game módok kissé visszafogottabbak mondjuk, mert csak hat féle tournament, gyakorlás és betanítás funkciók állnak a rendelkezésünkre. Azért lejátszottam pár meccset, de leginkább tényleg a focira hasonlított, pláne oldalnézetből volt tiszta Fifa, csak éppen ez „kicsi a rakás" szimuláció. A grafika kidolgozottsága megfelelő, szépen mozognak a játékosok, és a nézők is ovációznak, igaz csak síkban. Mivel a 07 kimaradt előző évben, viszont lesz világbajnokság Franciaországban idén szeptemberben, dupla öröm érheti ezen sportág virtuális és real life szerelmeseit egyaránt. A kezdők szintjén persze egyszerűbb az irányítás, nem kell taktikai szervezést csinálni, és kevesebb a sérülés is, mint magasabb fokon. Kinézetre sajnos nem olyan profi, mint a Madden, de gondolom csak a 06 kissé feljavított változata (ha nincs VB talán ki sem adják). Multizni sem lehet vele, maximum ketten egy gépen, de remélhetőleg ezen hiányosságok azért vannak, mert a nextgen verziókon dolgoznak a fiúk. Sajnos látszik, hogy ez kevésbé eladható cím, így dolgozni sem érdemes annyit vele mint a populárisabb sportágakkal. Talán



a 09 profibb lesz, ha jövőre foglalkoznak még a PS2 tulajdonosokkal a cégek. Mondjuk én inkább a F1 játékokra leszek kíváncsi, mivel idén a Sony nem hosszabbította meg az exkluzív liszencet...

*Dzson*

### RUGBY 08

**EA SPORTS**
**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS**

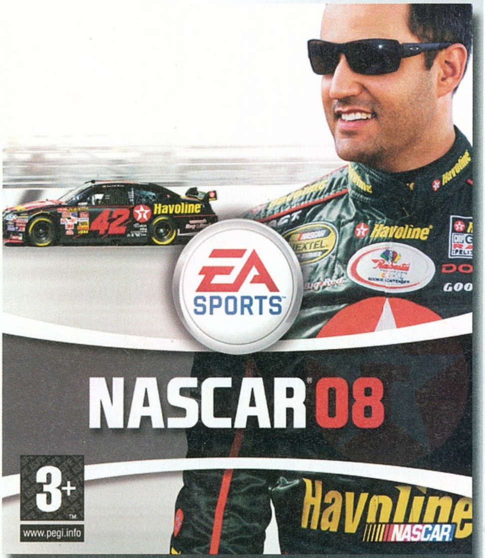
| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | kiváló |

1 - 4 játékos, multi tap
memóriakártya 8 mb (100 kb)

✔ időszerű volt az idei vb-re
X nem egy populáris sportág

**6 pont**

# HAJRÁ MONTOYA!









Szeretem az autós dolgokat, ezért örömmel nyomtam a gépbe a nyárvégi EA adag első játékát. A Nascar versenyeket sajnos nem övezi akkora tisztelet errefelé Európában, mint mondjuk a F1-et, ami félig-meddig érthető is az ismeretlenség miatt. Azt mondják sokan, hogy nem kihívás fél napig körbe-karikába autózni, pláne, hogy a gyakori balesetek miatt a biztonsági Corvette mögött kullognak a gépek. Nos, itt a lehetőség kipróbálni, hogy mi van akkor, ha az nyer, aki jobb pilóta, és nem az, akinek jobb az autója, mivel ugye itt nagyon szigorú a hendikep ezen a téren (mint az közismert). Ha újak vagyunk, akkor a hagyományos módok mellett lehetőségünk van tesztelni az egyes beállításokat, ami jó alkalom a gyakorlásra. Azért a dolog nem ad annyira szabad kezet, a gumikat, váltót, felfüggesztést és súlyelosztást piszkálhatjuk meg, és a hatásokat alul figyelemmel követhetjük a szokásos sebesség, gyorsulás, stb. kijelzőkön. Megelégedésemre egyéni karrierbe is foghatunk, ami teljesen olyan, mint más cuccok karrier módozata. Kreálunk egy játékost, elfogadunk szerződéseket, indulunk és nyerünk versenyeken, vagy ha skill pontjaink elég magasak, akkor akár szimulálhatjuk is a végeredményt, és elfogadjuk a szponzorok mellett plusz kocsikat is szerezhetünk. Életünk további bonyolítására használhatjuk a pályán az iránygombokat, amivel a csapattársnak adhatunk ki különféle parancsokat, például hogy védjen minket hátulról, vagy jöjjön elénk és húzzon minket a légcsatornájával. Jó lehetőség a verseny közbeni mentés, amit kezdéskor egyből be is tölthetünk. A játék csodája számomra még mindig az, hogy PS2-n képes 43 autót kezelni a visszapillantó tükör mellett, miközben mellettünk motion blur mossa el a tájat, az aktuális eredmények pedig folyamatosan scrollozódnak a képernyő tetején. Kétjátékos módban mondjuk ez visszaesik 19 autós teljesítményre, viszont ugyanolyan jól játszható marad az egész. A grafikával semmi gond nincs, nem akadozik, a kocsik sérülnek, törnek, lehet jó kis tömegkarambolokat okozni, Ha kedveled Montoyát és eme karikaverseny feelinget, ajánlom a dolgot!

*Dzson*



## NASCAR 08

**EA SPORTS**
**MÁS VERZIÓ: PS3, X360**

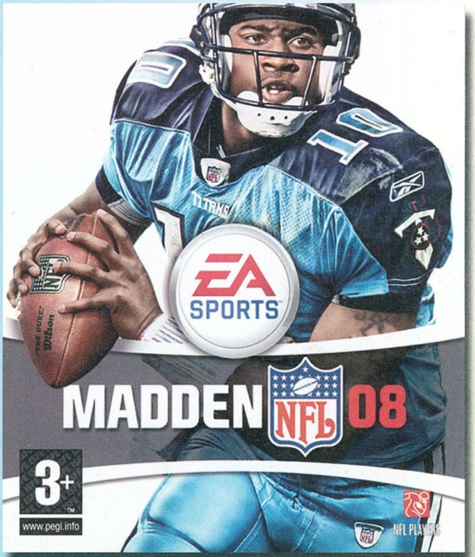
| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | kiváló |
| hangulat: | kiváló |

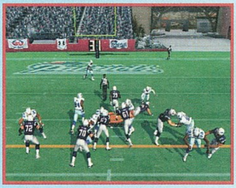
1 - 2 játékos (4 online), dpl ii
memóriakártya 8 mb (320 kb)

✔ az a jó kis nascar hangulat, folyamatos grafika
X ennél többet a ps2 már nem tud

**7 pont**

# AKIT BULLDÓZERNEK HÍVTAK

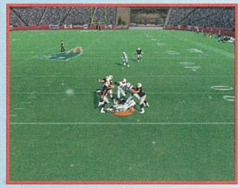




Nos, ezért őrülnek meg Amerikában! A sportág nem tévesztendő össze a rögbivel, ami az 1900-as évek végén vált ki önálló sportággá (rugby), és a hagyományos focival (soccer) sem, mivel ez itt kérem amerikai foci (american football). A látható különbségek a pálya rácsos felosztása és a bulldózer kinézetű felső páncélzat, amit a játékos visel. Laikusként ennél több felvilágosításra nincs hely, és én is inkább a kinézettel foglalkoztam, mert hagytam demómeccset pörgetni a gamét, miközben ettem. Hát, a távoli interferencia és a közelképeken a játékosok arca árulta csak el, hogy én most nem élő közvetítést látok! A mozgások, a fények, árnyékok és textúrák, ahogy a játékosok mozogtak, helyezkedtek, a fogó támadta az emberét, a passzolgatások, a sérült fickó, aki bicegve ment és fogta a kezét, és még ehhez jött a profi kommentár… kisgépen szerintem nehéz tökéletesebbet alkotni a témában. A játékmódokba három újdonság került az előző részhez képest (Franchise, Fantasy Challenge, NFL Superstar Hall of Fame), így unatkozni nem fog, aki megveszi. Sőt, ha unja a rendes mérkőzést, három minijátékkal ugyancsak szórakozhat, vagy felmehet online (egy játékmódban). Lehet játékost kreálni, nemcsak kinézetben hanem tulajdonságaiban is, sőt, az egyes játékosok speckó képességei is reprezentálódnak ikon formájában (Player Weapons). De ugyanúgy gyárthatunk saját forgatókönyvet a támadási és védekezési formációknak, vagy akár megtervezhetjük kedvenc csapatunk rajongó díszpéldányát. Számomra a leghálásabb opció mégis a gyakorlás maradt, ahol félig ember félig bábú ellenfelekkel lehet betanulni a dolgok menetét, ellenfél különféle kicselezéseit, stb. Majd megpróbáltam játszani is, és átmeneti sikereim kapcsán azt mondhatom, hogy ha érdekel a sportág, akkor nyugodtan próbáld ki az új Maddent. Mondjuk néha nagy volt a kavarodás, meg utáltam a reklámokat (pedig a kedvenc csokim is közöttük volt), de így is tartalmas szórakozás nyújtott. Külön dicsértet az EA-nak, hogy PS2-re is színvonalas játékot gyártott, bár PS3 fronton bénáznak a fiúk. Igaz, a PS2 eladások még mindig kiválóak.

*Dzson*



## MADDEN NFL 08

**EA SPORTS**
**MÁS VERZIÓ: PS3, PSP, X, X360, GC, DS, WII**

| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | kiváló |
| hangulat: | kiváló |

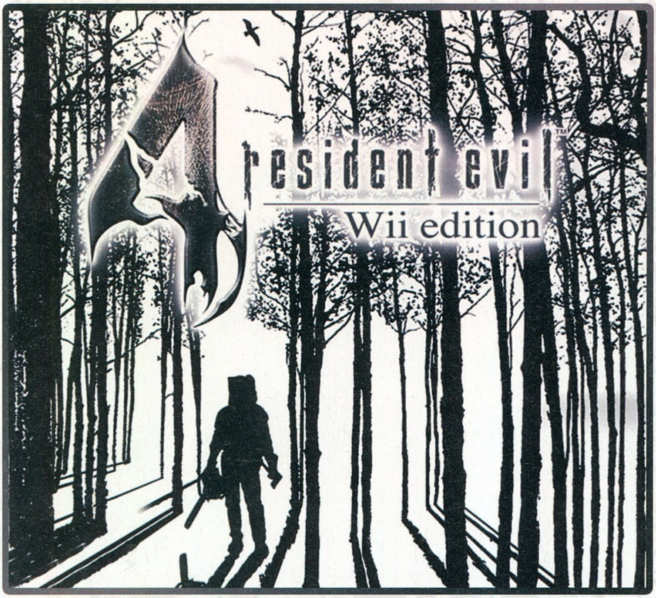
1 - 2 játékos (2 online), dpl ii
memóriakártya 8 mb (60 kb)

✔ igényes kinézet, tartalmas játékmódok
X sokkal izgalmasabb a nextgen verzió

**7.5 pont**


AKCIÓ
FIFA 06 + NEED FOR SPEED MOST WANTED
PC 3.415.-
MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT DIRECTOR'S EDITION
PC 1.815.-
FIFA STREET
PS2 2.515.-
COMMAND & CONQUER THE FIRST DECADE
PC 3.415.-
GOD OF WAR
PS2 2.915.-
KILLZONE LIBERATION
PSP 2.915.-
THE GODFATHER LIMITED EDITION
PS2 2.515.-
FINAL FANTASY X-2
PS2 2.515.-
NBA STREET V3
PS2 2.515.-
PC 4.415.-
GYŰRŰK URA II HARC KÖZÉPFÖLDÉÉRT
+ GYŰRŰK URA II HARC KÖZÉPFÖLDÉÉRT
A Boszorkánykirály Felemelkedése
L.A. RUSH
PSP 1.815.-
Születésnapi akciónk érvényes 2007. 10. 20 -tól 2007. 10. 31 -ig, illetve a készlet erejéig! További akciónkat keresd az 576 üzleteinkben vagy a www. 576. hu oldalon.
576 KByte

# REZIDENT ÍÍÍVÖL FÓÓR
















Azt mondják, a Wii-t egy olyan új réteg vásárolja, akik eddig talán nem is konzoloztak. Ebben az esetben megeshet, hogy először tartják a Konzolt a kezükben, és az is lehet, hogy soha nem találkoztak még a Resident Evillel. Ez a teszt tehát főleg nekik fog szólni, hisz a régi rajongóknak képtelenség bármi újat is írni a game-ről. Itt van, megjelent harmadszorra, kicsit kicsinosítva, de a játék lényegében maradt ugyanaz. A célhardver ezúttal egy olyan gép, amely a Gamecube-bal igen közeli rokonságot mutat, a portolás lehetősége tehát adta magát. Na majd pont a Capcom fog egy ilyen ziccert kihagyni…

## WHAT ARE YOU BUYIN'?

A játékot már kétszer bemutattuk az újság hasábjain, és mindkétszer megkapta a maga jó értékelését, hozzátéve, hogy ez már nem ugyanaz a Resident Evil, ami egykor volt. Erre azért volt szükség, mert a Resident a Playstation-korszak óta egyet jelent a félelemkeltéssel és a lassú, araszolós játékmenettel, nem kevés logikai elemmel megfűszerezve; ezzel szemben a negyedik részben csak nagyritkán ijedsz meg, és gondolkodnod se nagyon kell. Mész előre, lősz mindenkire, ami mozog, a hasznos tárgyak meg maguktól az öledbe hullanak. A régebbi részekhez képest erőteljesen csökkent az agyalós részek száma, némi túlzással a legtöbb gógyira a csomagod összeállításánál lesz szükséged, ha azt akarod, hogy minden beférjen. Ajánlatos is mindjárt egy nagyobb pakkot beszerezni, ha minden jobb cumót meg akarsz szerezni, így is a világ összes helye kevés lesz.

A Resident Evil 4 és a Wii egymásra találása úgymond sorsszerű, maga a játék is mintha csak egy direkte Wii-re szabott Resident Evil cucc lenne, egy casual feldolgozása az alapvetően túlélő horror show-nak. A kiadás egyébként tartalmilag a PS2-es verzióval egyezik meg, küllemileg pedig a gamecube-ost idézi, csak egy fokkal szebben, szebb színekkel, simább élekkel. Mindez a játék eddig kiadott legtökéletesebb verziójává teszi a Wii Editiont. A portolás sajnos azonban nem sikerült tökéletesen, amit az jelez, hogy néhol picit beszaggat a program. Nem sokat, és inkább csak hirtelen elindulásnál fordul elő, de azért furcsa látni ezt egy olyan játékban, mely technikailag korábban abszolút kifogástalan volt.

Az irányítás eddig se dadogott a Resi 4-ben, de a Wii-irányítónak köszönhetően most egyenesen szárnyakat kapott. A Capcomnál tökéletesen ültették át a játékot a wiimote-os „hadonászásra", ami voltaképpen nagyon is kényelmes valami. A kétkedőknek külön: cseppet sem fárasztó, sőt sokkal kényelmesebb így a célzás, mint az analóg karokkal bénázni. A Nunchakun elhelyezkedő karral haladsz előre, a Z-vel futsz, a Wiimote-tal pedig a célzást ügyeskeded a következőképpen: a B-vel (ravasz) befogod a célpontot, majd az A-val lősz. A „-" gombbal a táskádat nyitod ki, a „+"-szal az egyes tárgyakat mozgathatod át máshova, az 1-essel pedig a térképet kéred ki. A kést vagy a C-vel, vagy a Wiimote megrántásával veszed elő; mondanom se kell, ez utóbbi mennyire kézre áll.

Aki ismeri a játékot, az tudja, hogy elég sokszor akadnak hirtelen gombnyomást igénylő részek. Ezeknél rendre igénybe is vették az irányító mozgásérzékelő képességét. Ezzel csak az a baj, hogy elég csupán egy picit megmozdítanod a Wiimote-ot ahhoz, hogy a gép ezt rángatásnak fogja fel – a reflexjátékok fele így szinte magától megoldódik. Sebaj, a játékélményt ez túlzottan nem befolyásolja.

Miután végigviszed a játékot, megnyílik az Extras menüpont. Ezen belül jó pár érdekes aljátékot találsz, melyek egyben a játék szavatosságát is megnövelik. Amit kiemelnék, az Assignment Ada című fejezet, ami egy igazi adrenalin-bomba. Az utolsó Chapter helyszínén, a szigeten kell fölkutatnod és leszállítanod 5 vírusmintát. Ezzel kapcsolatban tettem egy kis felfedezést is. Először nem vettem észre, hogy a térkép jelöli a mintáknak a helyét, és tök véletlenül akadtam rá az egyikre. Ekkor hasított belém a felismerés, hogy mennyivel jobb lenne a Resi 4 (ennél is), ha nem jelölné a térkép az összes item a helyét, hanem mi magunknak kéne mindent megkeresnünk és a használatára rájönnünk. Azt hiszem, akkor egy tökéletes programról beszélnénk.

## WHAT ARE YOU SELLIN'?

A végére még pár szó az új Wii-tulajoknak. A játék fergeteges! Szenzációs! Tudnod kell, hogy a Resi 4 az előző generáció egyik legjobb akciójátéka, és egyik legjobb játéka is egyben, és a külföldi újságírói vélemények és szavazások mindenkori élmezőnyében tanyázik. Szinte hibátlan. Az irányítás pazar, a megvalósítás pazar, a hangulat úgyszintén. A grafikai megvalósítás olyan szintű beleélést biztosít, amilyet talán egy game-ben sem láttunk azelőtt. Olyan kalandokat élsz át, olyan bossharcokban lesz részed, ami még a mostani generáció játékai között is unikumnak számít. Testközelből éled meg a falusaik támadását, víziszörnnyel és óriásokkal harcolsz, elképesztő kidolgozottságú helyszíneken mászkálsz, és eközben végig iszonyatos tempóban dübörögsz a finálé felé. Tele van olyan elemekkel, amiket nem fogsz elfelejteni egyhamar, elég csak kedvencemre, a fazon árusra utalnom, akitől fegyvert vehetsz és tuningolhatsz a maximumig.

Szóval ha valami oknál fogva még nem találkoztál vele, felejtsd el ezt a tesztet, felejtsd el a pontszámot, felejts el minden negatív véleményt, és sürgősen szerezd be a **Resident Evil 4 Wii Edition**t, mert ez egy mindenkinek kötelező, tízpontos csodagame. Minden percét élvezni fogod! Tudom, én így voltam vele.

*Kobe*

### MARTIN BELESZÓL!

Azon gondolkodom, megvenném-e tizenezer forintokért ezt a játékot Wii-re, ha mondjuk előtte már végignyomtam Gamecube-on… vagy PS2-n. Szerintem nem. Szóval ez egy olyan újdonság a csecsemőknek szituáció. A Resi veteránok úgyis már az ötödik részre folyatják a nyálukat, ami az eddig kiadott előzetes videók alapján borítékolhatóan egyszerűen hihetetlen vizuális orgazmussal kényezteti majd a rajongókat, és úgy tűnik, a Resi 4 által megnyitott irányban viszi tovább ezt a zseniális sorozatot. Csak jönne már…

### RESIDENT EVIL 4 WII EDITION

**CAPCOM / NINTENDO**
**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS**

| | |
|---|---|
| grafika: | kiváló |
| játszhatóság: | kiváló |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | kiváló |

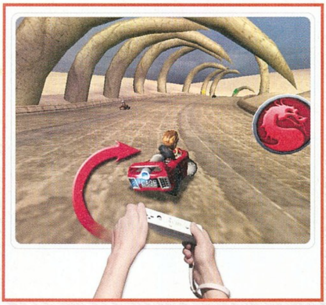
1 játékos, dpl ii, 480p, 16:9

✔ még mindig egy veszett jó game
X harmadszorra

**9 pont**

# IMMORTAL KOMBAT








Zsenge, ártatlan fiatalságom meghatározó játéka – melybe ifjonti hévvel vetettük bele magunkat nap mint nap – volt a Mortal Kombat 3 még Super Nintendón (a Street Fighter 2 nekem túl primitív volt a kétgombos irányításával). Nem azt mondom persze, hogy hatalmas Mortal fan voltam, mert legalább ugyanennyit nyomtuk a Killer Insticte t is, de amíg nem létezett Playstation és Tekken 2, addig mifelénk a Mortal 3 volt a legnépszerűbb verekedős game. Emlékszem, mindig beütöttük az egygombos kivégzéseket :D, és akkor lehetett nyomni Animality-t, Babality-t, meg mindenféle brutálisan véres Fatality-ket is, a ratyiknak meg ott volt a Friendship. A Mortal Kombat széria véleményem szerint a harmadik epizód idejében volt a topon, és onnan már csak lefelé vezetett az út, bár hozzáteszem, Saturnon és PS1-en is elő-előkerült még a Mortal Trilogy (meg egyszer a Sub Zero is :D). Aztán nagyon hirtelen nagyon sokat veszített a varázsából a sorozat, és a háromdébe átültetett folytatások már nem tudtak akkora sikereket elérni, mint az elődeik – ez talán oda is visszavezethető, hogy időközben megváltozott a világ, és megváltoztak az igények, az elvárások is. Mindenestre, aki elkövette azt baklövést, hogy egyetlen konzolnak Wii-t tart otthon, és mégis **Mortal Kombat** után vágyakozott, az idáig meg volt lőve, hiszen az **Armageddon** az első MK játék, ami tiszteletét teszi Nintendo Wii-n.

Az Armageddon nem újdonság, hiszen szinte minden fellelhető gépre kapható volt már asszem' tavaly is, és a Wii port voltaképpen szinte semmiben sem különbözik az egyéb változatoktól. Kivétel talán, hogy az irányítást a Nuncsaku-Wiimote pároshoz igazították, és hogy kőkeményen *egy plusz szereplővel* bővült a választható harcosok száma. Abból is látszik, hogy évek óta nem játszottam MK game-mel, hogy az igen tetemes mennyiségű figura közül jó, ha a fele volt ismerős, egyébként választható szereplőkből nincs hiány, majdnem hetven pubi közül szelektálhatunk. Kicsit meg is lepett a bőség zavara, és percekig kellett keresgélnem második kedvencemet, Liu Kanget, aki időközben zombivá változott, de legalábbis élőhalott. Ebből is látszik, hogy nagyon képben vagyok MK ügyben.

Ez persze egy cseppet sem frusztrált, hogy lezavarjak néhány menetet, de előtte azért még benéztem a tutorialba is, ahol finoman adagolva rágják a szánkba, hogy milyen egyszerű is az irányítás a Wii kontrollerpárossal. És valóban, az is lenne, ha kifogástalanul működne. Na jó, még akkor sem. Ha ugyanis a Wiimote-tal szeretnénk játszani – és ugyan miért ne tennék, hiszen ezt kapjuk alapban a géphez – idióta módon az ütés és rúgás gombok a digitális kereszt irányaira kerülnek, ami elképesztően gyatra irányítási rendszerhez vezet, poénnak persze nem rossz, mert sokat lehet röhögni magunkon, ahogy szerencsétlenkedünk. Nem tudom, ki találta ki ezt a gombkiosztást (mondjuk más verziót nem is nagyon enged ez a hasznavehetetlen Wiimote), de nekem egyáltalán nem jött be. A mozgásérzékelésnek a speciális mozdulatoknál vehetnénk hasznát: teleportálásnál, tűzgyújtásnál, lövéseknél, fagyasztásnál, csáklyázásnál, és még relatív egyszerű is lenne a dolog, hiszen a jobbra-balra, le-fel, illetve a lent és fent félkörökben ki is merül a Wiimote használata. A probléma az, hogy a szisztéma nem igazán működik úgy, ahogy azt a bemutató videóban prezentálják nekünk. Szerencsére azonban az MKA esetében nem vagyunk rákényszerítve a Wiimote-ra, a játék kompatibilis a Wii árkád kontrollerrel, és a Gamecube irányítókkal is klasszul kommunikál, és főleg az előbbi az, ami igazán kézre áll, köszönhetően a SNES kontrollerhez való nagy hasonlatossága, és a gombkiosztása miatt.

A játék tartalmi része egyébként igencsak meggyőző – legalábbis stílusán belül. Többféle játékmódban és nehézségi fokozatban folynak a bunyók, van Konquest módusz is, ami egy háromdés mászkálós/verekedős oldalhajtása a MK univerzumnak – ezen belül még egyszerűbb a Wiimote használata, hiszen a speciális mozdulatokat szimpla irányokba való bökéssel tudjuk előhozni. Nem túl bonyolult a mászkálás, cucckeresgélés, bunyózás, de a mortál rajongóknak még akár tetszhet is. A Motor Kombat játékmód akár a legalja.hu-ra is felkerülhetne, annyira aljadék ötlet, hogy egy MK játékba őrült Crash Nitro Kart-féle versenyeket telepítsenek, de mivel ez inkább csak egy plusz poén, és olyan cukik a nagyfejű karakterek, ezúttal eltekintünk a fikázástól. Jó pont viszont, hogy gyárthatunk saját karaktereket, és saját mozdulatokat, kivégzéseket is kreálhatunk, ami kifejezetten jól jön a multiplayerben, mert hát valljuk meg, az MK és a többi hasonszőrű verekedős game is leginkább többjátékos módban élvezhető is, emberi ellenfél ellen… és hát ugye, ha saját kivégzési mozdulatokat gyárthatunk, nem kell betanulnunk a készítők által írtakat sem.

A harc is elég összeszedett rendszerben folyik: pusztakezes bunyó mellett benne maradt a játékban a különféle kézifegyverek használata is, és a gép számtalan különféle statisztikát figyel és tart számon, mint például a levegőben végrehajtott kombók, földön végrehajtott kombók, illetve van lehetőségünk az ellenfeleink láncba fűzött támadásainak megtörésére.

A szereplők kifejezetten jól néznek, na persze csak a Wii képességeihez mérten, szép nagyok, a mozgás pedig folyamatos. A figurák néhány nagyobb csoportba oszthatóak, és persze vannak teljesen egyedi harcstílust űző fickók is, de ebből van kevesebb. A game elég véres is, igaz, szinte mindenkinél ugyanúgy fröcsög a nedű, de akik a véres kivégzések miatt szerették meg a sorozatot, azok nem fognak csalódni. Most szinte minden pálya alkalmas a „PIT-re", vagyis a helyszínek adottságait kihasználva mindenféle brutális módon végezzünk az ellenfeleinkkel (metró alá lökés, stb.). A pályák egyébként nagyon középszerűek, kevés a szép háttér, túl sötét a legtöbb aréna, de legalább széttörhetőek a tereptárgyak, illetve egyes helyszínek több részből is állnak.

A Wii-s MKA szinte ugyanazt nyújtja, mint a többi port, se nem kevesebb, se nem több. Grafikailag közepesnél jobb, árkád irányítóval könnyen játszható és még könnyebben megtanulható, ha csak Wiimote-tal rendelkezel, az irányítás már sokkal macerásabb. Fél-egy órát eljátszogat vele az ember nosztalgiából, de ma már nem veszi fel a versenyt a nagy vetélytársakkal: *eljárt felette az idő*. Csak MK rajongóknak!

*El Lobo*



## MARTIN BELESZÓL!

Nem az SF2 volt neked túl primitív Csipikém, te lehettél az, hiszen a játéknak nem kettő, de hatgombos irányítása van. Remélem ennyi év után ez a szörnyű felismerés nem taszít téged masszív kétségbeesésbe, elvégre még mindig nem késő megismerkedni a verekedős játékok királyával. Ezt az iskolát még ki kell járnod ahhoz, hogy valóban elhihessük: te egy screenshot alapján megmondod egy játékról, hogy mennyit ér. Csókollak.

## MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

**MIDWAY**
**MÁS VERZIÓ: PS2, XBOX**

| | |
|---|---|
| grafika: | közepes |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | jó |

1-4 játékos, dpl ii

✔ sok régi szereplő, tartalmilag elég korrekt
X eljárt felette az idő

**6.5 pont**

# SZEREZD BE MIND, VAGY MI A RÁK...











Én egyedül azt a Pokémont szeretem, akit Kukimonnak hívok, vagy ha szögödi lennék, akkor úgyis mondhatnám, hogy... szóval „p" betűvel, meg sok „ő"-vel, de ő nem szerepel a **Pokémon Battle Revolution**ben. *Sajnos.* Milyen jó is lenne olyan pokécsaj, akit mindenféle kötelességei elvégzése után vissza lehetne zárni egy pokélabdába! Na persze, álmodik a nyomor. 2007 vége felé nem kellett volna már lecsengenie a Pokémon hisztériának? Mert már '96 tájékán sem láttam bennük túl sok fantáziát... De úgy látszik, hogy a Pokémon hadtest megállíthatatlanul dübörög előre a csatatéren, és maga mögé utasít minden ellenfelet a kasszáknál, hiszen a Pokémon univerzum mind a mai napig az egyik legsikeresebb franchise, de ha nem is az, akkor a legsikeresebb, és még mindig az egyik legtöbb készpénzt hozó project a Nintendo háza táján. S ez esetben még csak azt sem hozhatom fel, hogy Japán az egyetlen ország, ahol kajolják a cuccot, hiszen a Pokémonláz a világ többi részén is dühöng.

No mindegy, itt az új Pokémon játék, az első Wii-re, és az első olyan Nintendo game, ami valóban épít a Wii netes képességeire, vagyis odaát Japánban nagyon büszkék a játékba épített online feature-re, ami jelen esetben most nem merül ki béna netes Pokémon baráti körök kialakításában, és időeredményeink weblistákra való feltöltögetésében, hanem állítólag végre to'hatjuk egymás ellen a játékot a nyeten. Kicsit persze bűzlik a progi, és nem a cseresznyefák virágainak édeskés illatát hozza felénk a szél, sokkal inkább a legyilkolt delfinek rothadó tetemeiből áradó bűzt érzem. A Battle Revolution kicsit átverés, mert nem épp teljes értékű cím, hiszen az igazi erejét csak akkor mutatja meg, ha rendelkezünk egy Nintendo DS-sel, és a nemrégiben bemutatott DS-es Pokémon Diamond és Pearl játékokkal is. Árukapcsolás a javából, és ha anno a Microsoftot elítélték valami hasonló szabálytalanság miatt, én bizony pert kezdeményeznék, ha az Államokban élnék. Miről is van szó? Hogy bár számtalan Pokémon szerepel a Battle Revolutionben is, ha jól értelmeztem, az itt található Pokémonokat csak kikölcsönözni tudjuk, ha saját zsebszörnnyel szeretnék harcolni, akkor azokat a DS-ről kell áttöltenünk. Durva jó....

A Battle Revolutionnek nincs valós sztorija, még a szokásos pokemonos blődség sincs a játékban, hogy a kisfiú elindul, hogy Pokémon megamester legyen, és ehhez saját Pokémonokat fogdosson össze az erdőben meg a virágos réteken, és hogy mindenféle plecsniket gyűjtsön be a próbákon. Itt csak bunyó lesz meg harc, meg küzdelem, meg szenvedés a trenírozással, merthogy bár a Pokémonokat áttölthetjük a DS-ről, és velük jönnek a hozzájuk tartozó cuccaink is, de a nehezen összeszedett experience, vagyis tapasztalati pontjaink nem vándorolnak át a handheld masináról a nagyképernyőre. Ergo kezdődhet minden elölről. Az adatcserélgetés egyébként nem merül ki ennyiben, hiszen egyéb dolgokat is csereberélhetünk a gépek között, állítólag ezzel is fokozva és kitolva a végtelenség határáig a játékélményt.

A játék egyébként Poketópia szigetén játszódik, ahol minden a Pokémon szörnyek harcoltatására összpontosul, épp ezért teszkót meg mekdodót ne nagyon keresgéljünk, találunk viszont annál több harci arénát, ahol összeengedhetjük a Pokémonokat. A harci arénákban eltérő keretek, és különféle szabályok között folynak a küzdelmek, illetve a legfontosabb jellemzőjük, hogy egyes helyszínekre belépni sem tudunk, amíg szerencsétlen lényeink el nem érnek bizonyos fejlettségű szintet. Elég monoton és egyhangú a játékmenet, nyoma sincs annak a relatív változatosságnak, amint a DS-es Pearl és Diamond nyújtott az mászkálós kalandozós RPG jellegéből fakadó felfedezni valókból, titkos küldetésekből, és megannyi challenge-ből. A Pokémon Battle Revolution, nem igazán Revolution, inkább csak Battle, de ha mégis valami fejlődést szeretnék találni a játékban, hát azt csak a grafikájában fedezhetjük fel, hiszen a játék az eddigi legszebb Pokémon cucc. Az áttöltött béna kis DS-es szörnyeink iszonyatosan jól néznek ki teljesen háromdében, maga a harcok menete sem a DS-en látott primitív, szinte minimalista megközelítésben készültek: a rajzfilmhez hasonlatosan színorgia és látványparádé fogad minket, robbanások, láng és tűzcsóvák, energiahullámok, és lézerlövedékekkel tarkítottak a harcok.

Összességében a Pokémon Battle Revolution nem igazán hordoz magában érdemi újdonságot, a régi Battle Stadiumok ösvényén tesz még egy kört, kicsit komolyabb kinézettel, és bővített tartalommal. A DS-s játékok nélkül pedig nem is nevezhető igazán teljes értékű produktumnak, azokkal összekötve viszont komoly és hosszú kihívást kínál a Pokémon fanoknak, igaz, csak nekik. Az online játék pedig még inkább kitolja a szavatosság határait. Ezeket figyelembe véve, ruházz csak be a játékra, és ne feledd, nincs új a nap alatt.

*Sylar*




## MARTIN BELESZÓL!

Ebben a szövegben számításaim szerint hússzor van leírva a „Pokémon" szó. Az is lehet, hogy nem számoltam jól. Kérem nézzetek utána, de ne küldjétek be a megfejtést.

## POKÉMON BATTLE REVOLUTION

**NINTENDO**
**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS**

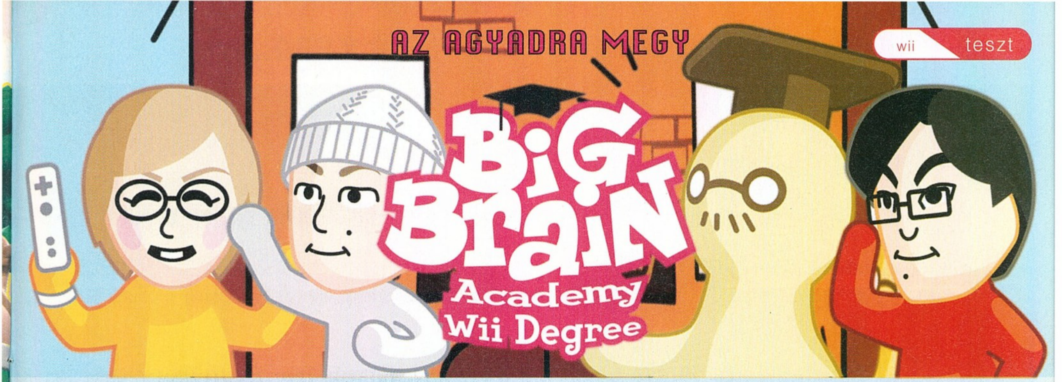
| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | közepes |
| szavatosság: | kiváló |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | jó |

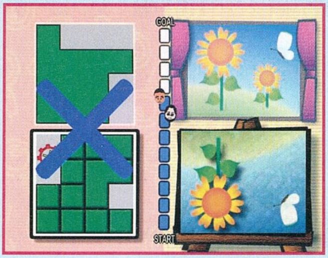
1-4 játékos, online

✔ új köntösben a megszokott harcok
X ds nélkül nem teljes az élvezet

**6 pont**

# AZ AGYADRA MEGY










Szomatikus. Vegetatív. Nyúltvelő. Híd. Kéreg. Hipotalamusz. Hűtőközpont. Éhségközpont. Neuroszekréció. Talamusz. Nagy. Kis. Közép. *Agy*.

A legtöbb titkot rejtő és egyben legbonyolultabb emberi szerv, amely évmilliók alatt fejlődött ki a mai szintre, de pár száz év elég volt neki, hogy ledózerolja az egész bolygót. Azt mondják, hogy az agyuk mindössze 10%-át használják az átlagemberek, de ha körbenézelődök a nagyvilágban, egészen biztos vagyok, hogy kevesebbet. Tényleg Martin, hogy bírod ki, hogy néha ne vedd le a kötést, és ne kezdd el tapogatni a sajátodat? Ki lehet ezt egyáltalán bírni?

A Big Brain Academy egyfajta mentális fitnesszprogi, ami karban tartja agyunk frissességét, vagy legalábbis ezt szeretnék hinni, akik készítették. A sorozat még Nintendo DS-en indult, és most itt a nagytestvér, az ezúttal Wii-re optimalizált agymenés.

Kezdéskor eldönthetjük, hogy a saját Mii-nk szerepeljen a játékban, vagy választhatunk egyet az előre letárolt hat idióta közül. Ajánlom az előbbit, mivel a game nem kicsit veszi magát komolyan, már ami az online közösségépítést illeti, és teljes mellszélességgel támogatja a „Nagy Agybarátok felvétele a listánkra", és a „különféle időeredmények feltöltögetése a nemzetközi táblázatokra" metódusokat. Kicsit mondjuk idegesítő, hogy a név megadásánál egy virtuális billentyűzetet nyomnak a képünkbe, amin elég nehéz elnavigálni a Wiimote-tal, de most ez legyen a legkisebb gondunk – és az én szürkeállományomat még az is frusztrálta, hogy a játék egyfolytában tanulónak hívott.

A menü kellemesen ellazítja az embert, kicsit csalóka meditatív hatással csalogatja egyre beljebb a játékost. Az ajtók a különféle játékmódokat és lehetőségeket rejtik.

Az office mögött a már megtárgyalt dolgokat találjuk, menthetjük a játékállást, a rekordjainkat, ez utóbbiakat el is küldhetjük barátainknak vagy a világhálóra, bár szerintem annyira macerás és érdektelen, hogy tényleg nagyon elvetemültnek kell lennie annak, aki ezzel foglalkozik szabadidejében. Mielőtt nekiállnánk kivesézni a game módokat, gyorsan nézzük át, milyen kategóriákban is tehetjük próbára magunkat.

Elsőként itt az Identify, ami alatt különféle azonosítással kapcsolatos feladatokat találunk. Három alkategóriára bomlik (mint mind az öt főbb kategória, hiszen így jön ki a tizenötféle feladatcsoport), a Whack Match-re, a Fast Focus-ra, illetve a Species Spotlightra. Személy szerint nekem nem túlságosan jött be a kategória, kicsit unalmasnak és gyerekesnek találtam ezt a „mondjuk meg a kép kis részletéből, hogy mit is rejt valójában" feladatcsoportot, és a másik két alkategória sem nyűgözött le a feladataival, ráadásul ezek az azonosítgatási okosságok néha nagyon áthajlottak a következő kategóriába, a memorizálásba (Memorize). Talán az összes feladat közül itt találjuk a leginkább agymozgató dolgokat, legalábbis engem ezek indítottak be a legjobban (alkategóriái: Covered Cages, Face Case, Reverse Retention). Persze nem a kezdeti egyszerű feladatokra gondolok, hanem az egyre nehezebben megjegyezhető memorizálnivalókra, amelyeket számos alkalommal különféle csavarokkal és cselekkel operálva kell „visszamondanunk".

Az Analyze „a kielemzés/megfigyelés". Térlátásunkat teszi próbára, hiszen különféle – sokszor háromdimenziós – feladatok várnak ránk ezen a kategórián belül. Nem rossz, de aki egyszer is volt sorozáson (én háromszor is hahaha, mire megkaptam az alkalmatlan besorolást), annak gyerekjáték lesz az ottani IQ teszt után. A Compute a számolási tehetségünket veszi célba, és mindenféle számokkal meg számításokkal kapcsolatos feladatok segítségével szembesít minket a ténnyel, hogy anno valóban oda kellett volna figyelni a matematika órán. Azt utolsó kategória a Visualize, a vizualitás, leginkább logikai fejtörőkkel operál, néha nagyon gyerekes formában, néha pedig igen izzasztó módon.

Az öt főbb kategóriából, és azok alkategóriáiból látszik, hogy azért a lehetőségekhez képest sokféle minijáték és fejtörő/feladvány került a korongra, amik állítólag az agyunk más és más részét mozgatják meg. Hasonlóképpen nem lehet panaszunk a játékmódokra is, hiszen az akadémia tantermekben sokféle tesztet megoldhatunk, egyedül vagy csoportosan (akár nyolcan is), és a beállításoknak, vagy az előre letárolt szabályoknak köszönhetően tényleg igen széles skálán mozognak a teljesítendő kihívások. Hasonlatosan a DS porthoz itt is lehetőségünk van különféle időbeállításokra, és a gép is többféle csoportba, kategóriába sorolja a teszteket a „mind sprinttől" egészen a „mentális maratonig" bezárólag, ami egyébként is a legösszetettebb és leghosszabb játékmód is egyben. Játszhatunk osztott képernyőn, egy illetve két Wiimote-tal, de akár nagyobb társaságok is megtalálhatják a számításukat, mivel egyes módozatokban akár nyolcan is részt vehetünk, és mindössze egy távirányító szükségeltetik hozzá.

Két nagyobb gondom van csak a programmal. Az egyik, hogy csak a rózsaszín álomvilágban létezik az, hogy vannak családok, ahol a nagymami meg az emós frizurájú unoka együtt tolják a Big Brain Academy-t egy kis mentális felfrissülés reményében. Azt is nehezen tudom elképzelni, hogy van, aki minden reggelt úgy indít, hogy munkába menet előtt egy kis jogging, majd gyorsan lezavar egy ötperces agytréninget. A másik pedig, hogy manapság, ha beírod valamelyik keresőbe, hogy „iq teszt", százezer találatot dob ki a hasonló témakörben, ráadásul ingyen...

*Csipi*







## MARTIN BELESZÓL!

Talán kegyetlenül hangzik, de egy ilyen játékkal maximum majmokat lehet okosítani – szerintem. Ráadásul miután kétszer nekiültél, és nem vagy tök hülye, a feladatok megoldásának felét már fejből vágni fogod. Egy helyzetben tudom elképzelni, hogy móka, valami buliban, ahol kicsit már szalonspiccesek az emberek, és röhögnek egymás ostoba megfejtésein.

## BIG BRAIN ACADEMY WII DEGREE

**NINTENDO**
**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS**

| | |
|---|---|
| grafika: | elmegy |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | elmegy |
| zene / hang: | elmegy |
| hangulat: | közepes |

1 - 8 játékos, 480p, 16:9, online

✔ agytorna
X hogy ettől okosabb nem leszel, az tuti

**5 pont**

# FÉNYESEBB A LÁNCNÁL A KARD...





„Ne ítélj elsőre!” – mondhatnánk bölcsen, kiegészítve azzal, hogy ne ítélj egy játék demójából. Én persze ezt tettem, sőt, le se töltöttem a játék előzetesét, mivel a **Heavenly Sword** egy újabb harcolós, gombnyomorgatós tucatizének nézett ki a képek alapján. De végül kénytelen voltam, mert Martin lelkendezett, hogy megjött, és ő már nyomja is otthon, meg ilyen-olyan jó. Imigyen lehúztam a delikvenst. Egyetlen kivetnivalót találtam csak benne, mégpedig az animáció darabosságát, amúgy minden más rendben volt. Míg Martin ült a stuffon, volt időm utánanézni a készítőknek is, és kiderült, hogy nem valami új és kezdő banda, hanem olyanok, akik tudják mitől döglik a légy. Szerintük a ninjáktól, innen a nevük is: *Ninja Theory*. A három alapító hét éve vált meg az SCE-től, és áruló üzemmódban egy „Xbox only” címet gyártottak le Kung Fu Chaos néven, majd visszatérve a gyökerekhez elkezdték a Mennyei Kardot úgy, hogy még PS3 fejlesztői rendszerük sem volt. Az egyik *hogyankészült* videóban aztán elmondják, hogy a gép teljesítménye lévén sokkal jobbra sikerült az alkotás, mint amit kezdetben gondoltak. Ezen videókban tűnik fel egy régi ismerősünk is, Gollam. No, nem a filmben látott csupasz lény, hanem megtestesítője, Andy Serkis. Az ő alakja áll a King Kong nagyra nőtt majma mögött is, így a választás mindenképpen jó volt. Pláne, hogy az úr nem csak mint CG (számítógépes grafika) színész van jelen a főgonosz Botan királyként, hanem ő lett a projekt színművészeti vezetője, vagyis ő rendezte és állította be a párbeszédeket és jeleneteket az összes átvezető filmhez. Érdekes még, hogy nem csak a színészek testére rakták rá a mozgáslekövetés jól ismert fehér labdacsait, hanem még az arcukat is telepakolták ilyenekkel, ami jól jelzi a technika fejlődését. PS3-on a közelképeken az emberek – és egyéb kreatúrák – arca szerintem annyi poligonból áll, mint amennyi egy PS2 játékban alkotott egy teljes szereplőt. Ezt megfigyelhetjük a bevezető képsorokon, valamint a főmenü hátterén, ami nem más, mint főhősünk feje.

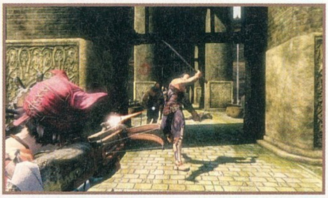
Az ő neve Nariko, és úgy néz ki a hosszú repkedő vörös hajával, mint egy samponreklám. Nem valami pórlány, mivel Shen lánya, aki a kardot őrző, egykoron nagy és dicsőséges klán vezére. A lány megszületése kettős érzelmeket ébresztett benne, de végül felnevelte, nem is akárhogyan, felkészítve őt a kard, mint a legerősebb földön létező hatalom vigyázására. Nariko viszont a másik játszható szereplőt, Kai-t fogadta örökbe, miután utolsó túlélőként rátalált. Az ő klánját teljesen elpusztította Botan serege, miközben a király a kardot, mint *drágaszágot* kereste. Kai kissé megzakkant a dologtól, amitől a viselkedése kiszámíthatatlanná vált, és néha macskának képzeli magát, ami a mozgásán meg is látszik. A véres csatákat




játéknak fogja fel, nem valóságként éli meg, és ez vonatkozik a hatalmas íjpuska használatára, is amivel halálos pontossággal lő célba, legyen a cél akár élő ember. A baj persze jön, feltartóztathatatlanul, és Nariko magára vállalja azt, amitől apja mindig is féltette: a Mennyei Kard erejével állítja meg a gonoszt! Ez még jól is hangzana, ha nem tudná mindenki, hogy a fegyver használója életerejéből táplálkozik, aki így pár nap alatt kimerül és elkerülhetetlenül elhalálozik. Ezzel indít a játék is, alig harcolunk pár percet, amikor a lány elesik, a kardon a rúnák életre kelnek és ősi írás tetkóival borítják be a testét. Majd jön a mennyország és a főmenü. Ez rövid volt, gondolhatjátok, ám sejthetitek, mi a lényeg…

Igen, az előzményeket kell újra végigjátszanunk, afféle visszaemlékezés szinten. Most vonogathatnám a párhuzamot mondjuk Kratos történetével, de erre még ráérek. Itt olyan sok választási lehetőségünk úgy sincs, maximum felfedezhetjük az irányítási opciók között, hogy a Sixaxis mozgásérzékelését háromféleképpen is kiaknázhatjuk. Az első a kamera mozgatása, amitől ne féljen senki, ugyanis a nézőpont kötött, és csak jobbra balra tudunk nézelődni. Ez jó abból a szempontból, hogy egy bénán megvalósított szabad kamerával tönkre lehet vágni bármilyen játékot. A nézelődést nem használtam túlzottan, csak ha gyűjtendő varázsköcsögöket kerestem, vagy az impozáns látványt szerettem volna jobban kiélvezni. Az első helyszíneken mondjuk ebből még nem sok ilyen van, mivel az erődben folyik a betanulás jellegű küzdelem. Hát, sajnos az animáció megmaradt az a darabos jellegű csapkodás, amit a demóban is láthattam. Ezen nyugodtan finomíthattak volna még pár közbenső fázissal, vagy legalább valami elmosásos effektet rakhattak volna bele. Mert ezt leszámítva a lány mozgása elég akrobatikus, és néha valóban felfedezhetők a különféle harcművészeti elemek, például az ellentámadásokban, amiket közelről mutat a kamera, plusz sokféle kéz- lábkitöréses technikát, dobásokat figyelhetünk meg. A counterattack egyik speckó formája az, amikor Nariko a levegőbe repül egy bekapott találat miatt: ha ilyenkor ügyesen megrázzuk a joyt fel-le irányba, akkor nem terül el a földön, hanem a láncos kardot az ellenfélbe dobván visszahúzza magát az akcióba. Bizony, láncos, mint Kratos-nál, úgyhogy ez a második párhuzam. Ám csak akkor ilyen a később kézhez kapott csodaszablyánk, ha távolsági módban használjuk, ami megfelel a gyenge, de széles körben hatásos pörgettyűzésnek. Ha tömegesen támad ránk a rút ellen, akkor én ezt használtam: lenyomva tartott L1, Négyzet nyomogatás, és a kontroller imamalomként történő rázogatása. Bár elég sok kombót el lehet nyomni, én eme primitív módszerrel is eljutottam a főellenségig. A másik kard üzemmód az R1-el érhető el. Ilyenkor az erő számít, a lány maga után húzza a nehéz eszközt a földön. Értelemszerűen ezt kevés vagy durva ellenfeleknél érdemes alkalmazni, mivel lassúsága miatt a többiek meglephetnek minket valamilyen irányból. Létezik egy harmadik kombósorozat is, ami akkor lép érvénybe, ha valakit felütünk a levegőbe, szóval a vég nélküli csapkodásba is lehet vinni némi művésziességet. A támadásaink megkülönböztető színét megfigyelhetjük a támadóan fellépő egyéneken is, és innen tudható, hogy az erős vagy a gyenge blokkolást kell éppen alkalmazni, vagy piros (védhetetlen) esetén inkább menekülni (én nagyrészt összevissza vetődtem a földön).

Viszont ha csak ennyiből állna az egész game, akkor erősen középszerű pontszámot kapott volna, mint tucatjáték, meg Dynasty Warrior klón. Ám szerencsére Kai és az ő lövésztudománya jó adalékul szolgál minden szempontból. Ugyanis nem csak simán lövöldözünk vele, hanem ha lenyomva tartjuk a Négyzet gombot, akkor lassítva követjük a lövedék útját, és mi irányíthatjuk a pályáját! Ez alapesetben a joy döntögetésével valósul meg, és igen *feelinges* lesz tőle a dolog, ám akinek kényelmetlen, az ki is kapcsolhatja ezt, és a jobb karral végezheti a műveletet. A legszuperebb ilyen pálya



















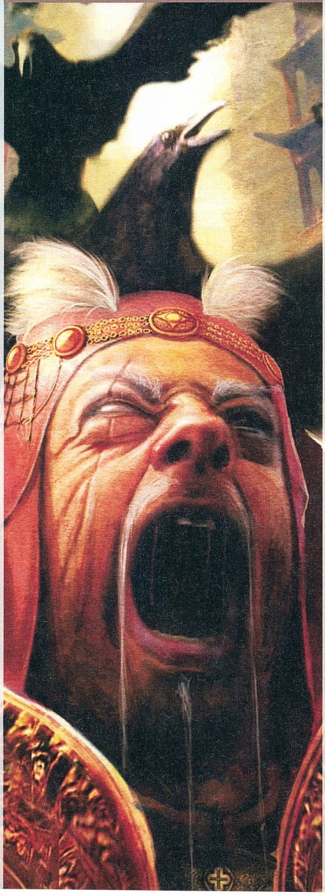
az volt, amikor védenem kellett valakit (nem spoilerezünk!), aki egy hídon araszolt felém, és két oldalról jöttek az emberek elkapni. Ilyenkor a nyíllal suhanva még láttam az összeeső áldozataimat, és az egész alatt szólt a katarzist még jobban kiemelő zene. De ugyanúgy szuper látvány, amikor mondjuk egy csoportba lő bele az ember, és figyeli, hogyan próbálnak meg kitérni a nyílvessző útjából a lúzerek, vagy egy robbanós hordó detonációjától repülnek szanaszét. A skizo kiscsaj viszont más módon harcolni képtelen, ellenben macskaügyességének köszönhetően képes a támadókat kicselezgetni, átugrani rajtuk, vagy a lábaik között elsiklani. A baj az, hogy ha lőni is akarunk rájuk, akkor meg kell fordulni, de szerencsére nagyrészt fedezék mögül van alkalmunk lövöldözni – amik ugyan egy idő után szétesnek, de ez csak a gyáva kempelőknek baj. Viszont ebben még nem merült ki ballisztikai tudományunk próbatétele, mivel Nariko is kezelhet telepített ágyút, illetve egy korabeli rakétavetőt, amit úgy tölt újra, mint ahogy az a húzogatós shotgunnál szokás. Ezen részeknél elismeréssel adóztam a programozóknak! Az ellenséges katapultok szétlövöldözése mellett ugyanis lehetőségünk adódik a támadóként felénk hömpölygő tömeget is szétoszlatni, és ilyenkor a robbanás hatására a százával összevissza repkedő testek látványa a jutalmunk. Ez lehet, hogy sokakat elborzaszt és cenzúráért kiáltanak, ám nekik az a javaslatom, hogy akkor játszanak szépen az ingyen letölthető kacsás játékdemóval. Néhol a lövéseinkkel kapcsolóként funkcionáló pajzsokat kell eltalálni, ami némi puzzle jelleget is visz a gyilkolások közé.

A másik dolog, ami miatt jobb pontot adtam, az a bevezetőben is említett dramaturgia. Nagyszerű párbeszédek és karakterjellemek viszik tovább a történetet, ráadásul a játék engine-jét használva. Na persze ezek sokkal kidolgozottabb modellek, mint amit az akciók közben megfigyelhetünk, de ott felesleges is lenne ilyen részletesség, úgysem látnánk belőle túl sokat. A már bemutatott szereplőkön kívül még három van, amit nem említettem. Ők mind a gonosz oldal főnökei, és természetesen bossharcot kell velük vívni, amik véleményem szerint a játék legnehezebb részei (főleg a végső boss – jó, hogy nem hívták rám a szomszédok a rendőröket). Először a hátán kinyitható pengéket viselő Flying Fox akad az utunkba. Alakja a régi kínai hadvezéreket idézi, és jellemzően nem érdeklik a magasztos célok, csak a gyilkolás és a pénz. A második generális a halforma Whiptail, akinek a fejére hátulról egy angolnafélét applikáltak, és természetesen egy vizes pályán gyűlt meg vele a bajom, pláne a távolsági támadásaival. A harmadik pedig a Mad Max 3-ból kölcsönzött Blaster klón, az idióta, de hatalmas kisgyerek, aki még állatokat (hehe) is tart. A bossharcokban lelhető fel az újabb Kratos dejavu, ugyanis reflexes, gombnyomkodásos technológiát is alkalmazni kell ellenük, bár igaz, hogy jóval kevesebb mértékben, mint az említettnél.

A game hossza kényelmes tempóban olyan öt-hét nap, ami után az ember vagy visszamegy a pályákra, hogy megnyerje a pár bónusz videót meg koncepció grafikát, vagy pedig eladja a lemezt használt árban. Leginkább egy jó kis egyszer használatos, interaktív történetnek fogható fel, és véleményem szerint egy próbát mindenképpen megér. Hogy milyen a grafika? Szép. Remélhetőleg ez a minőség lesz a sztenderd a nextgen érában. Különösen látványosak a nagy nyitott terek, a kissé PoP beütésű kőépületekkel, vízesésekkel, de a belső részek kidolgozottsága is megfelelő. Persze nincsenek agyonbútorozva, de nehéz is lenne olyan környezetben hadonászni. Megakadás vagy képtöredezés is csak igen ritkán érzékelhető – bár 720p-ben nem illene ez, de ne legyünk telhetetlenek. A zene szimfonikus, a látvány jó, a játék pedig élvezetes és van benne ninja, vagyis rossz már nem lehet...

*King Dzsotan*





## MARTIN BELESZÓL!

A Heavenly Sword az a játék, amely parádésan prezentálja, hová kell fejlődni a klasszikus kaszabolós stílusnak. Azon a szinten van, ahová a Dynasty Warriors és tucatnyi klónja soha nem tudott eljutni. Maga a gyalogos harc rendkívül élvezetes, soha nem monoton, és annyira barátian kezelhető, hogy simán illik rá a „gyerekjáték" jelző. A látványos támadásokat mindvégig kézben tartjuk, kedvünk szerint variáljuk, nem torkollik őrült „zongorázásba" az akció. A kamerakezelés példás, a térbeli, analóg karos kitérés kellemes funkció. Mindezen élvezeteket csak tetézik a zsánerbe igazán üdítő frissességet csempésző 3D-s „mozgásérzékelős" csatajelenetek, valamint a gyakori átvezető mozik. A HS egy valódi újgenerációs hack'n slash, egy reményeim szerint szebb jövő első hírnöke!

## HEAVENLY SWORD

**SONY**
**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS**

| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | kiváló |
| hangulat: | kiváló |

1 játékos

✔ változatos játékmenet, jó sztori
X lehetne hosszabb, kevés az extra, a kardozás néha kaotikus

**8.5 pont**



# halo 3 exkluzív parti – 2007 amszterdam

## MINDEN KEZDET NEHÉZ...

Harmadik napja ülök a gép előtt és nem tudom, hogy hogyan is kezdjek hozzá, hiszen már minden létező bevezető elhangzott az évek során az ilyen-olyan eseményekről szóló beszámolókban. Kezdjük talán ott, hogy tényleg problémás az, ha az 576-tól valaki utazni akar. Valaki otthon hagyja az útlevelét, hogy a rákövetkező évben ugyanez a bankkártyájával történjen meg. Valaki elveszti a csomagját, elrontja a kocsifoglalást, és így tovább, és így tovább. Problémás ügy na, akkor én miért is úsznám meg? Főleg úgy, ahogy az egész kezdődött... Hétfő dél, épp a Harry Potter utolsó száz oldalába kezdenék vele, vérnyomás és pulzus az egekben, fülig érő mosoly az egyre durvább és durvább jelenetek láttán, aztán csörög a telefon és akkor valaki elmeséli, hogy milyen remek dolog éjszaka az utcán sétálni. Szívrohamközeli állapot, rohanás be a kórházba (mázli, hogy csak tizenöt percre van gyalog): apa úristen, mi történt, meséljél. Apa kómás, mesél, aztán bedobja a bombát: *„Vilikém, neked kell menni Amszterdamba."* Király. Mikor? Augusztus végén. Zsír, akkor van időm felkészülni.

Nem volt. Xbox Magyarország PR kontaktot azonnal megcsörget, hogy bár még messze van az út, azért meséljen már erről az egészről, mert apa nincs olyan állapotban, hogy minden részletet elmondjon. Az első sokk: ez a jövő hét kedden van és nem augusztus végén. A második sokk: a jegy átírását egy órán belül le kéne szervezni, de ez nem megy olyan egyszerűen ám. 2007-et írunk, külön kérvényt kell benyújtani erős indoklással, amit majd aztán 24 órán belül elbírál egy aranyos kis bizottság. Ja, és persze fizetni kell, megközelítőleg három játék árát, majdnem annyit, mint amennyibe maga a jegy kerül. Na jó, azonnal sprint fel apa orvosához papírt kérni, hogy ő most nem nagyon tud 12 ezer méteren átlibbenni két-három országon keresztül, aztán rohanás a Malév irodába, térdre borulással, esdekléssel hogy most nagyon fontos lenne ezt a jegye átírni. Semmi baj, csak kell egy másik név meg esetleg egy útlevélszám.

Ó. Útlevél? Na hát az nincs, mert tavaly lejárt, de most ha már úgyis EU tagok vagyunk akkor lehet-e személyivel is utazni? Hát... talán. Remek, végre van gyakorlati haszna is az EU csatlakozásnak, azért a biztonság kedvéért még a délutáni programban szerepelt a Holland Nagykövetség, ahol megerősítést nyert a tény: lehet ám személyivel is utazni, csuhéj! Minden veszély elhárult, most már lehet azon törni a kobakot, hogy akkor majd mivel is töltjük azt a második napot Amszterdamban a HALO parti után, hisz a gép csak este fél kilenckor startol el. Nem mintha olyan nehéz lenne megfelelő elfoglaltságot találni, elvégre Amszterdam nem arról híres, hogy annyira kongana az ürességtől és az érdekes helyektől.

Persze ember tervez... Nem ment ám ez ilyen egyszerűen. Az még persze egyáltalán nem gond, hogy 3:45-kor kell kelni (jéghideg reggeli zuhany ébresztés gyanánt), de az már nagyobb baj, hogy a check-in asztalnál ülő bájos harmincas szőke hölgy arckifejezése a fülig érő mosollyal kísért köszöntés után elkezd egyre durvább és durvább formákat felvenni. Még jó, hogy nem fog simán menni a repülés, miért is ment volna. Fogadjunk, hogy az útlevél a baj. Vagy a jegyátírás. Igen az lesz. „Tudja ön, hogy mi az a túlfoglalás?" Hát halvány sejtéseim vannak, de azért fejtse ki. Kifejti. Nem férek fel a gépre, mert a Malév volt olyan kedves túlfoglalni a 737-est, vagyis több jegyfoglalást felvenni, mint ahány hely van. Remek, ülök a szárnyon akkor, ha kell, de nekem akkor is ezzel a géppel kell mennem, mert kint rám már várnak és ha lekésem, akkor másfél napon át ülhetek az amszterdami reptér közepén a hátizsákomon. Nézze már meg azt a nyomorult gépet, tuti, hogy bent maradt az eredeti jegyfoglalás. És tényleg. 1 napba és 30 ezer forintba került átírni a jegyet, amit persze nem írtak át, hanem szimplán foglaltak még egy helyet a gépre. Mármint arra, ami amúgy is teli volt. Jó, akkor töröljétek csak ki mert én nem fogok órákat várni egy következő járatra, akármennyi kompenzációval is kecsegtet a Malév. Megcsinálják. Végre minden sínen van, most már csak maximum attól kell félni, hogy lesz-e reggeli a gépen.

Hely elfoglal (pont a sor szélén), mp3 lejátszó benyom, két órát nyugodtan és élvezettel repül. Leszállás után azonnal sprint ki az érkező zónába, mert az utasítások szerint ott áll majd valaki egy HALO 3 táblával és ő elvezet a transzporthoz. Na persze, hogy kint áll 100 ember, de egyiknél sincs ilyen tábla. Több mint 50 percet bóklászom egyik terminálból a másikba, de sehol senki. Totál pánik, mi van ha már elmentek, én meg itt ragadok, hogy lesz ebből beszámoló? Még jó, hogy nálam van a helyi PR kislány száma, vész esetén lehet őt hívni. Lehetne, ha a telefonom roamingja működne, de aktiválás ide vagy oda, baromira nem adja meg magát. Vészterv. Bociszemeket bedob, az első dögös, húszas éveiben járó üzletasszony kinézetű kosztümös kislányt megkér, hogy segítsen már ki egy telefonnal, mert az életem múlik rajta. A taktika bejön, telefon megvan, tessék a meeting pointhoz jönni. Siker, HALO3 pólós kislányok mindenhol, jó helyen járunk. Itt derül csak ki persze, hogy a két órás repülőút alatti utastárs volt a magyar kontingens másik tagja (a négyből), úgyhogy már annyira egyedül sem vagyok. Most már tényleg minden sínen van, innentől már csak egy valami számít: az, hogy mikor is láthatjuk már a HALO 3-at.

## A SZIGET

...és körülbelül ugyanez a kérdés jár a másik 119 kolléga fejében. Mert bődületesen sok, két busznyi embert csődített a Microsoft Amszterdam szívébe, hogy a teljes európai sajtó tegyen egy kört az idei év legnagyobb üzleti durranásával. Vannak itt lengyelek, osztrákok, németek és franciák (ők vagy 15-en jöttek) és persze mind egy hotelben. Spórol a Microsoft az eseményeken? Nagyon nem, fullosan felszerelt, 12. emeleti szoba, teljes ellátás. A tényleges program kettőkor kezdődik, egy kis buszozással a kihelyezett nagy HALO 3 birodalom felé. Végre látunk egy kis vidéket (ideje volt), de nem sokáig, csak pár percig, amíg elgyalogolunk a helyi kis kikötőig. A rövid hajótúrára számítottunk, az előzetes programban paintball szerepelt valami kis szigeten. Persze végül nem az lett, de legalább végre már van jele annak, hogy a HALO 3-ról is szó lesz: a kikötő felé közeledve a horizonton feltűnik egy hatalmas zászló, rajta a jól ismert emblémával. A sziget amúgy nagyon tetszetős, körülbelül akkora, mint a Hősök tere negyede, a közepén van egy második világháborús erőd, a szélén, a kikötő mellett pedig egy kis étterem. És ennyi. Paintball persze nincs, van viszont egy nagyon beleélősen játszó kamu ezredes (?), aki rögtön a Földet megszálló idegenek elleni háborúba szólítja az „önkéntes" zsurnalisztákat. Persze nekünk eszünk ágában sincs hülyén ugrándozni (kivéve az origós kollegát, ő örömmel veti bele magát a harcba), úgyhogy inkább beülünk a bárba és várjuk a kaját, elvégre utoljára a gépen ettünk, azóta nem volt idő és hely rá. Nagyon nem hagyunk ki senkit, a lézerpisztolyos bohóckodás a betontömbökkel szegélyezett, épp renoválás alatt álló koromsötét erődítmény mélyén csak az első két percben móka, aztán már inkább csak nyűg, remek HALO zenei aláfestés és katonai hangok ide vagy oda.

Kaja persze nincs, csak bő három órával később, akkor viszont dögivel, svédasztalos módra, minden grillezve. Sült csirke, rablóhús, lazac, meg ami csak kell. HALO3-nak még mindig nyoma sincs. Fogunk mi egyáltalán ma még játszani?

Fogunk hát, mert a kikötőbe befut egy hatalmas hajó. HALO3 zászlók mindenhol, a nép a kikötőhöz csődül, nem véletlenül: felbőg a HALO főcímdal és megjelenik ő. Igen. Master Chief személyesen, teljes valójában. Közelít, idejön és pózol, legalább öt percen keresztül. Jó látni, ahogy egy hajónyi ember őrült paparazzok módjára mászik egymás hegyén-hátán, másodpercenként több száz képet lőve a látványosságról.

## VITORLÁKAT FEL!

Végre elindulunk és kezdetét veszi az, amiért Hollandiába vándoroltunk. A nagy HALO próbát a hajó gyomrában berendezett színpadon egy kisebb sajtótájékoztató előzi meg, méghozzá nem is akárki tolmácsolásában: maga **Shane Kim**, a Microsoft játékdivíziójának elnöke üdvözli a közönséget. A kijelzőn hatásvadász montázs indul híradásokból, celebritásokkal készült interjúrészletekkel (a Bécsikapu-szájú Julia Roberts kifejti, hogy a HALO számára „A" játék), melynek végeztével végre a tényleges játék is megjelenik.

A kicipelt sivatagos multipálya betöltődik: a két szélén hatalmas épület, középen egy kis átjáróval. A kék csapat bepattan egy Warthogba, majd vad száguldozásba kezd – de fentről valaki már kiszúrta őket. Két centire repül el az első rakéta a járműtől, amelynek vezetője azonnal rátapos a fékbe, hogy megforduljon és megtalálja a támadót, de már késő – hajszálpontosan oda csapódik be a második töltet, ahol a Warthog megáll. Pazar! Ám ez még mindig csak a jéghegy csúcsa, mert nem ezért jöttünk, hanem a nagyközönség által élőben még sosem látott egyszemélyes módozatért. Meg is kapjuk, de kisebb csalódással: az előzetes várakozásokkal ellentétben már nem a szinte teljesen kész játék, hanem annak csak egyetlen pályája tesztelhető, de az legalább több helyszínen. A hajó több területre van osztva: a sajtótájékoztatónak helyt adó szinten vannak az egyszemélyes kioszkok, az egyik sarokban egy komplett multiplayer szoba roppant kényelmes szófákkal, míg egy szinttel feljebb a frissiben bejelentett 4 fős coop vehető szemügyre.

Milyen a HALO 3? Nos, itt jobbra elolvashatjátok Liquid kolléga exkluzív tesztjét, melynek elkészítéséhez lapzárta előtt 4 nappal ki kellett utaznia Londonba, hogy szigorúan zárt, hét lakattal biztosított ajtók mögött ismerkedhessen a Bungie nagyreményű újdonságával.

*Wilson*

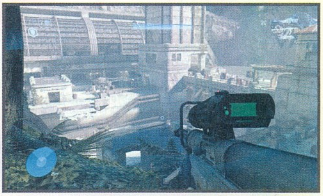




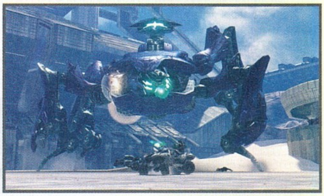



# A HARMADIK ELJÖVETEL







Hunyd be a szemed és képzeld magad a *Bungie* helyébe: a tiéd a világ egyik legsikeresebb játéksorozata. Kis, kevesek által ismert fejlesztőből szinte napok alatt lőtted magad a világ tetejére, a **Halo** első és második része a szó legszorosabb értelmében a saját hátán cipelte el az exkluzívan megcélzott platformot – ha nincs Halo, lehet, hogy most nincs Xbox 360, nincs Xbox brandet meghatározó, köztudatba lökő, milliókat a masina vásárlására csábító játék. A második résszel megtetted azt, amit egy második résznek meg kell tennie: folytattad a hagyományokat, ráerősítettél arra, amire rá kellett erősíteni (a multira), és bővítetted azt, amit bővíteni kellett – a történetet meg az univerzumot. Volt, ami bejött a játékosoknak, és persze volt, ami nem, sokan nem komálták például az Arbitert, a második játszható karaktert. És akkor… következő generáció, nagyfelbontású éra, Xbox 360, és a kötelező harmadik rész. Kötelező, mert sokan úgy vettek gépet a premierkor, hogy tudták: LESZ Halo 3, folytatódik a sorozat, és a második epizód kurtán-furcsán elővezetett zárómondatának megfelelően („Befejezem a harcot!") pont kerül a történet végére. Az elvárások hatalmasak: meg KELL csinálnod a mindenkit kielégítő befejezést, meg KELL felelned az elvárásoknak. A léc pedig átkozott magasan van – te magad helyezted oda. Nyisd ki a szemed: szerencsére nem te vagy a Bungie, a világ szeme rajtuk, nem rajtad. Te játszani fogsz vele, és eldöntöd, hogy fel tudtak-e nőni a feladathoz. Harmadszor.

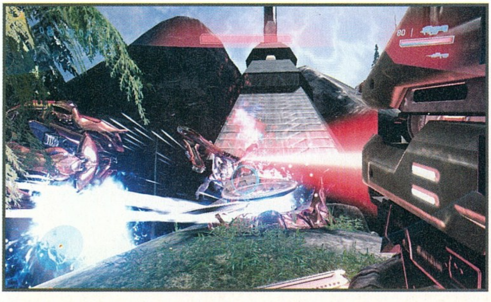
## SZÉPNEK SZÉP

A nagy szembehunyogatás és képzelődés helyett nézzünk szembe a valósággal: hogy néz ki a Halo 3? Igen, a grafika, úgyis azt nézi / látja meg elsőre mindenki, ne kerülgessük a forró kását – milyen? Röviden: *szép*. Hosszabban is szép, de kompromisszumokkal szép. Erős egy évvel a megjelenés előtt valamelyik Bungie-s fejlesztő nyilatkozta (volt is belőle kisebb felhördülés a szakirányú fórumokon), hogy a Halo 3 nem lesz vizuális részleteiben annyira kidolgozott, mint az Xbox 360 grafika poszter-gyermeke, a Gears of War – a méretek, a Halo univerzumra jellemző művészeti stílus és a mozgatott objektumok száma fogja magasan az átlag fölé emelni. Láss csodát: emberünk nem hazudott, viszonylag pontosan írta körül, miért is néz ki MÁSHOGY jól a Halo 3, mint pl. a Gears. Az első, afrikai, dzsungeles pálya rögtön bizonyítja, hogy a Bungie még mindig ért a mesterséghez, nem kell a szomszédba menniük, ha a célplatform vizuális arzenáljának teljes skáláján kívánják eljátszani a frissen komponált Halo nagyzenekari művet. Van itt minden, mi szemnek ingere: reálisan kidolgozott, élő-lélegző (mi több, hajladozó!) növényzet, a lombok között beszűrődő, a párás levegőt megfestő napfény, nagyfelbontású textúrák mindenhol. És ez még csak a kezdet, játszol egy órát, és megkapod az első nyitottabb pályaszakaszokat – a méretekre érzékeny játékosok itt talán még a kontrollert is leteszik egy pillanatra, és egy „ejnye, de durvajó" megjegyzéssel nyugtázzák a látványt. Talán azért, mert tényleg *durvajó*. A távolban masszív beton-fém épületmonstrumok, a mezőn növények, sziklák, jobbra egy szakadék, a mélyben a háborgó tenger, a sziklák szélén egy partra vetett óceánjáró félbetört roncsa – és ez csak a pálya. Mert lesz még rajta több földi jármű, kisebb épületek, ellenfelek hada, a levegőben száguldozó Banshee-k, a távolban halálos füstpamacsokat puffogtató hatalmas légvédelmi üteg, oldalról előre törő Covenant hordák, meg persze te, és követőid – katonák, három-négy baráti jármű, az utánpótlást a csatamezőre hajító Pelicanok. Igen, ez, mind, nagyjából egyszerre. Mindent látsz, semmi nincs elrejtve, mindenhez odamehetsz, felugorhatsz rá, megmászhatod, használhatod, szétlőheted. *A méret a lényeg* – tartja a mondás, és ebben az esetben valóban igaz, a Halo 3 nem a rücskös falakról, túldíszített gótikus épületbelsőkről szól, hanem… az epikus, szemkápráztatóan látványos csatákról.

Nem vagy meggyőzve? Oké, mondok még egy példát. A játék utolsó harmadában lesz egy misszió, ahol három Covenant őrtornyot kell kikapcsolnod, illetve neked csak egyet, a másodikról az Arbiter, a harmadikról meg a tengerészgyalogos kollégák gondoskodnak. Master Chief elvégzi a dolgát, a torony tetejéről látod, ahogy szétszáll a második célobjektum teteje – a hármas számú brigád azonban nem boldogul, menned kell segíteni. Lerohansz a torony aljára, légijárműbe pattansz, masszív csata a levegőben, újabb durva ütközet (még mindig a levegőből) a földet éréskor, fel a harmadik toronyba, robbantás… mindezt egy huzamban, kilométeres távolságokat átölelve, több csatát megvívva, látványosan kidolgozott terep fölött. Ha még mindig nem lennél… na jó, több példát nem írok, pedig tudnék – a fenti két összecsapásnál ugyanis vannak KATEGÓRIÁKKAL epikusabb ütközetek is, de azoknál inkább tátsd el a szád te is úgy a meglepetéstől, ahogy én tettem.

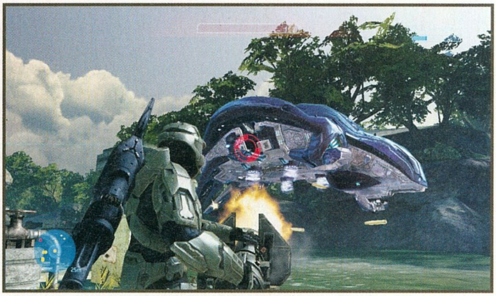
## HARCI ÜZEMMÓD

Hiába a tetszetős grafika, ha a nincs rendben a tartalom – egy folytatásnak, pláne egy harmadik résznek kellő mennyiségű újdonságot kell felmutatnia. A Halo 3 okosan újít: ott, és pont annyit, amennyi szükséges. Vagyis: a harmadik rész továbbra is Halo, annak minden játékmenetbeli jellegzetességével, nem csináltak belőle osonkodós-parancsosztogatós taktikai lövöldét, nem kevertek kaland- vagy szerepjáték-elemeket a levesbe. Ha játszottál az első két résszel – naivan feltételezem, hogy játszottál, hiszen olvasod a tesztet – nagyjából tudod, hogy mire számíthatsz. A legnagyobb újdonságot nem az új fegyverek és járművek jelentik (ezekre persze kitérek később), hanem a felszerelések. A felszerelések felszedhető bónusztárgyak, a X hívja elő őket – mindig egy lehet nálad belőlük. Változatos, hasznos cuccok ezek: buborékpajzs (bárki bemehet alá, átlőni vagy gránátozni azonban nem lehet) villanófény (jól elvakítja az ellenfeleidet a hatósugarában), regenerátor (pajzstöltő, területre), szivattyú (az előző fordítottja, lerántja a pajzsot), ledobható automata ágyú (mint









az Aliens-ben), láthatatlanság, ideiglenes sebezhetetlenség, gravitációs lift (felhajít a magasba), vagy éppen a hordozható pajzs (bárhol leteheted, hasonló a Covenant által az előző részekben használt statikus pajzsokhoz). Kezdetben nem nagyon fogod alkalmazni őket, valószínűleg leginkább azért, mert nem leszel hozzászokva, hogy ott vannak. Aztán fogod – mert rájössz, hogy életet menthetnek, bizonyos szorult szituációkban pedig ők jelentik a megoldást a problémára (…és megmentenek a kontroller földhözcsapkodásától).

Itt van aztán az új fegyverzet. Megelőzve a Halo-veteránok kötelező kérdését: nem, a Halo 1-es pisztoly nem tért vissza, még akkor sem, ha korábban pedzegették, hogy esetleg újra bepakolják. Megkapjuk mazható, ügyesebbek (és bátrabbak) bepróbálkozhatnak vele élő célpontok elporlasztása céljából is. Gránátokból ezúttal négyfélét hajigálhatunk: a normál frag és plazmacsomagokon kívül minden felületen „megtapadó" szöges gránát, és pusztító tűzfolyamot eredményező napalm gránát szórható a sikoltozó ellenfél közé.

Új ellenfelekből sem lesz hiány, de róluk már óvatosabban írnék: nem fogok MINDENT lelőni. Így, első nekifutásra legyen elég annyi, hogy a második részben felvezetett események (a Covenant belső „vallási háborúja") miatt megváltoznak az erőviszonyok – a puskacső kevésbé szerencsés végén sok-sok Brute-ot fogunk találni. A Brute-ok mindig kemény ellenfelek, a kérdés most leginkább az, hanem a UNSC-s *Hornet*, egy lebegő, leginkább a helyből felszálló vadászbombázókra emlékeztető szerkezet, rakétákkal és gépágyúval felszerelve. A *Brute Chopper* egyszemélyes jármű, finom plazmaágyúval az elején, a *Prawler* pedig négyszemélyes csapatszállító – a fejlesztők vigyorogva újságolták, hogy az utóbbi három hónapban kábé ötször változtatták meg a nevét, mert egyikkel sem voltak megelégedve – remélhetőleg ti is ilyen néven látjátok viszont a végleges (bolti) verzióban. Nem csak a Covenant oldal kapott csapatszállítót: a UNSC a *Mongoose*, egy kis, villámgyors, kétszemélyes quad segítségével transzportálhat embereket – külön fegyvere ennek sincsen, a hátul kapaszkodó ember viszont vadul lövöldözhet.



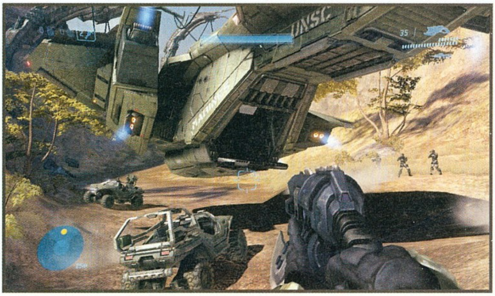
viszont az első rész óta tervezett (de a végleges verziókból végül mindig kihajított) lángszórót – mondjuk szinte a kampány legvégén, de mégis a megfelelő pillanatban. Visszatér (kezdőfegyverként) a klasszikus Battle Rifle, és persze megkapjuk az előző részek teljes arzenálját (mínusz a régi maroklőfegyver) mindkét oldalról. A harmadik epizódban debütáló rögzített gépágyú és rakétavető leemelhető az állványról (NAGY fegyverek, a kamera ilyenkor átmegy third-personbe), a Covenant eszköztár gazdagodik egy pisztollyal (kettő forgatható belőle – értelemszerűen ismét van dual-wield), és a különösen brutális „rohamozós" Brute főnököktől elkobozható gravitációs kalapáccsal. A Kalapács durva cucc, a plazmakardhoz hasonló (annál jóval méretesebb) közelharci fegyver, ügyesen forgatva területre hat a csapás, azaz több rosszarcú is elintézhető vele egy suhintással. Az UNSC brigád durvulens fegyvere a Spartan Laser – öt másodperces (meleg helyzetekben kínosan lassú) töltési idő vaskos lézernyalábot lök ki magából – a hivatalos instrukciók szerint leginkább lassú járművek ellen alkalhogy mennyire kemények – nagyon, rettenetesen, vagy fájdalmasan. Szinte mindig csapatban mozognak, néhol egy raklapnyi alsóbb rendű teremtményt vezetve, hol szuperkülönítményként, egy Törzsfőnök vezetésével. A szó legszorosabb értelmében meg kell hámoznod őket, azaz először a fémpáncélt lövöd le róluk, aztán megpróbálod elkerülni a (majdnem) csupasz, viszont roppant dühös Brute közvetlen rohamát – ha mázlid van, előbb lövöd szét a fejét, mint hogy elérne… A Brute-ok nem a legnagyobb ellenfelek a játékban, a nyári, E3-mas trailert figyelmesen szemlélők egy pillanatra láthatták a távolban felrobbanó (a második részben épületeken átgyalogoló) hatalmas fémpókot, a Scarabot. Nos, ő nem véletlenül van a trailerben, és nem magától robban fel. Sőt, tulajdonképpen nem is egyes számban kéne beszélnem róla. Elég sejtelmes voltam?

No és a járművek? A Bungie itt sem takarékoskodott, kerültek új járgányok a harmadik felvonásba rendesen. A fentebb már emlegetett légijármű ugyanis nem a Banshee (ez továbbra is rendelkezésre áll),

## A TITKOS ÖSSZETEVŐK

Ahogy a nagymama kalácsát az utolsó pillanatban a tepsibe szórt leheletnyi vaníliáscukor réteg teszi egyedivé, úgy a Halo-nak is megvan a maga első pillantásra láthatatlan, de a játék sikeréhez, az igazi „Halo-feeling" eléréshez nagyban hozzájáruló összetevője – a remek mesterséges intelligencia. A Halo 3 ezt a remek MI-t fejleszti tovább, méghozzá egy teljesen új szintre. Jelzőhalmozás helyett egyszerűsítsük le a dolgot: kevés olyan FPS van (talán nincs) melyben olyan *élvezetes* lenne harcolni, mint a Halo harmadik részében. Nem arról van szó, hogy az ellenfelek elugranak a gránátjaink elől, vagy hogy visszadobják azokat – ezt is megteszik, persze, de nem a kutyus nem itt van elásva, hanem a csapat-taktikákban. A Brute-ok tényleg vezérek, veszélyes, nehezen legyőzhető, a harc középpontjában őrjöngő ellenfelek: távolról gránátot szórnak, gorilla módjára









(perfekt animációval!) lendülnek fel a ládákra, hogy jobb szöget keressenek, ha kell, fedezékbe húzódnak, ha kell, orvul támadnak. *Odafigyelnek* a többiekre: ha úgy látják hasznosnak, ledobnak egy buborékpajzsot, vagy egy regenerátort, pajzs-szivattyút vágnak az arcodba, előreküldik a gruntokat gránátozni, a Jackalek pedig hátrahúzódnak, hogy célzott lövéseket küldjenek az arcodba. Az igazi kihívás egy kizárólag Brute-okból álló kommandó ellen harcolni – a Törzsfőnök tényleg főnök, először a „közkatonákat" küldi ellened dühödt parancsokat vakkantva, aztán – ha minden veszni látszik – ő is őrjöngő rohamra indul. A csapattársaid szintén intelligensek – és lesz belőlük bőven, a Halo 3 számtalan olyan harcot vonultat fel, ahol nem egyedül, hanem sokadmagaddal – a második részben bekövetkezett fordulatok okán NEM CSAK emberekkel – az oldaladon indulsz csatába.

A Halo 3 single player kampánya tíz fejezetet és négy nehézségi fokozatot kínál. Az easy átkozott könnyű (tényleg csak azoknak ajánlom, akik most játszanak először ilyesmivel), a normál szolid kihívást nyújt, a tapasztaltabbak eleve a Heroic-on kezdjék (a Bungie-s srácokkal folytatott beszélgetésekből kiderült, hogy erre a fokozatra „lőtték be" a játékot, itt nyújtja az általuk szállítani kívánt élményt), a mazochistáknak pedig ismét ott a Legendary.

## A SZTORI

A sztori, amiről nem írhatok, hehehe. Azaz: tudnék én írni róla sokat, de mind a fejlesztő, mind a kiadó (a Microsoft Game Studios, ugye) hosszú, piros betűs listában foglalta össze, hogy miről nem szabad beszélni a tesztben. Írok, amiről írhatok – és egyben felhívom az olvasó figyelmét, hogy most ugorjon előrébb egy fejezetcímet, ha SEMMIT nem akar megtudni a történet alakulásáról. Még itt vagy? Oké, én szóltam…

A Halo 2 kétszereplős felállásával szemben (talán a kritikák miatt) a Halo 3 szingli móduszában kizárólag Master Chiefet irányítod. Cortana a történet elején a Flood-vezér Gravemind „vendége", és az is marad jó sokáig – ennek ellenére többször is „találkozni" fogsz vele, némileg szokatlan formában. Az Arbiter szerepel, jó sokat, szinte mindig ott van az oldaladon. A Covenant pedig támad, minden erejét egy pontra, Afrikára koncentrálva: a történet első része itt játszódik, az emberiség kétségbeesett küzdelmét mutatva be az idegen invázió ellen. Aztán… és erről már nem beszélhetek, maximum címszavakban. Tehát: a történet újabb fordulatot vesz, feltűnik egy régi ismerős, előkerül egy a szintén ismerős fenyegetés (ugye nem kell leírnom, hogy kik azok?), szokatlan szövetségek alakulnak ki és bomlanak fel villámgyorsan, többen meghalnak – olyanok is, akikre nem számítanál. A sztori (különösen a második része, amiből a Bungie eddig taktikusan gyakorlatilag semmit nem mutatott) igazi hullámvasút, komoly fordulatokkal, és pár igen meglepő revelációval.



Kényszerű titkolózás ide vagy oda: a harc befejeződik, a történet véget ér. A szálakat elvarrják, a kérdések döntő többségére választ kapunk, a harmadik rész nem hagyja úgy lógva a játékost, mint a második tette három éve. A harc *befejeződik*, sokak számára fájdalmas következményekkel.

Érdemes megemlíteni még egy apróságot a történettel (és kicsit a játék hangulatával) kapcsolatban, különösen úgy, hogy lehet, sokak számára nem is annyira apróság. A Halo 3 sokkal inkább hajaz a Halo első részére, mint a másodikra. Konkrétumokat nem írok, a hasonlóságok egyértelműek lesznek, fel fogjátok őket fedezni – a harmadik rész néhol talán túlságosan is nagyot harap az amúgy igen ízletes nosztalgia-tortából. Jöhet a nagy kérdés: milyen hosszú a single kampány? Becslésem szerint úgy nyolc óra – decens, lehetett volna kicsit hosszabb is, de legalább tartalmas volt.

## MULTI ÖRÖMÖK ÉS BÓNUSZOK

A Halo 3 multija igazi nagyágyú! Szuper körülmények között (tizenhat összekötött gép, maroknyi zsurnaliszta és pár Bungie-s arc társaságában) volt szerencsém kipróbálni – fantasztikus három órát töltöttem vele. Kipróbáltuk a játékhoz adott tizenegy multi pálya többségét, és a játékmódokba is alaposan belekóstoltunk. Ezekből egyébként alapból kilenc van (Slayer, Oddball, King of the Hill, CTF, Assault, Territories, Juggernaut, Infection és VIP), mindegyik részletesen konfigurálható, fajtánként több (!!!) al-játékmóddal – a variációk száma brutális. A matchmaking felület letisztult és átlátható, a pályadizájn gondos kezek munkája, látszik, hogy rengeteg időt töltöttek el a balanszírozásukkal. Hab a tortán: a tizenhat szereplős kompetitív multin kívül négyszereplős online kooperatív játékmód, a teljes kampány végignyomható így. Biztos vagyok benne, hogy a megjelenés másnapján már a Halo 3 lesz a legnépszerűbb XBL játék – és meg is tartja a helyét jó sokáig. Ha nincs Gold előfizud, most vegyél, emiatt simán megéri.

És hogy essen szó a bónuszokról is: a *Forge* egy beépített pályaszerkesztő – nem a pályák kialakítását módosíthatod benne, hanem az objektumokat –, azaz mindennek megváltoztathatod az elhelyezkedését, és új cuccokat pakolhatsz le. A *Saved Films* a Halo 3 videorögzítő módja: elmenthetsz bármit, amivel éppen játszottál. Értsd: egy teljes multi csatát, vagy akár egy teljes single kampányt is – legyen fél, vagy tíz órás. A filmeket elmentheted, aztán játszadozhatsz velük: megállíthatod az időt, lelassíthatod, szabadon megválaszthatod a kamera elhelyezkedését, sőt, fotózhatsz is – a fotókat pedig feltöltheted a bungie.net-re, mindenki legnagyobb örömére.

## A HARC VÉGE

Rövid leszek és tömör, ahogy a formátum és a már így is bőven felemésztett karakterkorlát kívánja: elégedetten álltam fel a Halo 3 mellől. Azt kaptam, amit vártam: *egy epikus küzdelem epikus lezárását.* A Bungie nem vállalt be túlzott kockázatokat a harmadik résszel, a „záró epizód" inkább főhajtás a rajongók előtt, a sok éve halmozott ötletek kiérlelt, példásan összerakott elegye. Ez a történet véget ért, de nem kell képzett jósnak lenni ahhoz, hogy elmondhassuk: nem most találkoztunk utoljára a Halo-val ebben a formában.

A híres zöld sisak pedig ott marad, ahová tartozik: Master Chief fején. Mert még mindig ő a Főnök.

*liquid*

### MARTIN BELESZÓL!

Előre ország népe harcra, ma diadal vár, hív hazánk! Ellenünk tört a kény uralma, vérben áztatja zászlaját. Vérben áztatja rút zászlaját. Halljátok, már küldi a zsarnok vad, bősz ölni kész rab hadát. Letörnek népet és hazát. Bosszút állnak ifjún s gyönge lányon. Hajrá, fegyverbe hát! Ma harcra hív hazád. Csak jöjj, csak jöjj, öntözze hát rút vérük a határt! Fegyverbe hát!

### HALO 3

**MICROSOFT / BUNGIE**
**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS**

| | |
|---|---|
| grafika: | kiváló |
| játszhatóság: | kiváló |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | kiváló |
| hangulat: | kiváló |

1 - 4 játékos (2-16 online, 2-4 kooperatív), system link, dd 5.1, 720p, xbox live

✔ egy fantasztikus történet méltó lezárása, remek multival
X a single kampány kissé rövid

**9.5 pont**

# REKVIEM EGY ÁLOMÉRT






Álom és valóság – a határvonal nem túl éles. Álomból ritkán lesz valóság, főleg, ha az túlságosan merész. Én a BioShockról álmodtam. 2004. október nyolcadikán gyúlt fel a fény, a reménysugár, hogy megszületik a nagybetűs JÁTÉK. Úgy hívták **BioShock**. Sokat ígért, minden földi jóval kecsegtetett, de nem mutatott semmit. Megváratott. Hosszú, hosszú heteken, hónapokon, végül éveken át. Azt akarta, hogy kiéhezzek, hogy ha majd eljön, hatalmas mosollyal az arcomon vessem magam a habok közé, kiélvezve minden cseppjét. *És én vártam, kiéheztem, és mosollyal az arcommal vetettem bele magam a habok közé* – de a fejesugrás nem éppen úgy sikerült, ahogy én azt elképzeltem.




## RYAN ÉS A KOLOSSZUS

Rapture a tökéletes víz alatti városnak indult – a közösség, amely a társadalom krémjéből, az elitből áll, amely el van szigetelve a második világháború végeztével a Földre ömlő mocsoktól és emberi szennytől, az idilli metropolisz, ahol nincs bűnözés, ahol egy önműködő, önszabályozó és teljesen szabad kapitalista gazdaság jöhet létre, és ahol mindenki megtalálhatja a számítását. De mint minden utópia, ez sem egészen úgy alakult, ahogy az kreátora fejéből kipattant. A perfekt világ kevesebb, mint egy évtized alatt kártyavárként omlott össze: a titokzatos szubsztancia, az ADAM minden felkavart és általa az emberi genom tökéletesítésének projektje kudarcba fulladt. Bár az emberfeletti képességek felszabadítása sikeres volt, az elegy által kiváltott függőség és az azt előállító személyek kapzsisága katasztrófahelyzetet állított elő. Kitört a felkelés majd a háború, Rapture gyakorlatilag a kihalás szélére sodródott: a pokol valósággá vált – de a helyzet nem reménytelen. Hősünk Nemo kapitány ismeretlen territóriumába egy túlélhetetlennek hitt repülőgép-szerencsétlenség egyetlen túlélőjeként robban be, hogy a véget nem érő víztömeg közepén egy, az égbe meredő világítótoronyhoz úszva megkezdje élete legnagyobb kalandját – de nem kell sok idő, míg nyilvánvalóvá válik, hogy a halál talán szerencsésebb kimenetel lett volna.

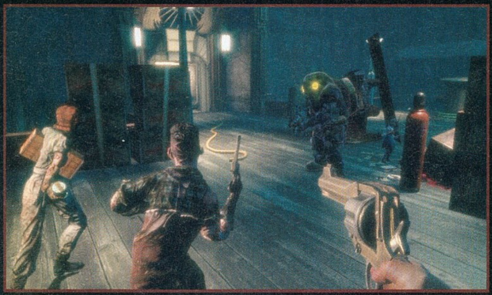
## ADAM FAMILY

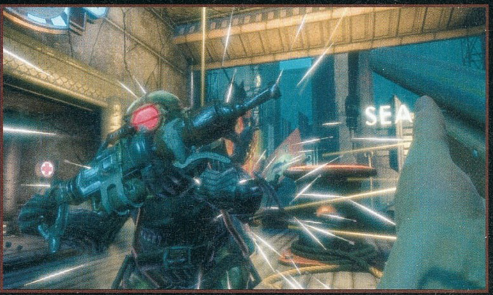
Belső nézetes lövölde, kaland- és szerepjáték – a BioShock roppant összetett és érdekes elegy. Rapture városát megéri felfedezni, mert minden idők legjobban felépített mini-univerzuma: az art deco stílusban felhúzott acélmonstrum minden szegletéről leri, hogy tudatosan, a szükségletek figyelembevételével épült s itt egykoron élő, lélegző emberek laktak. Olyanok, akik dolgozni, pihenni és szórakozni jártak: van is itt víz alatti üvegház hatalmas erdővel és zöld rétekkel, szórakoztató negyed hatalmas színházzal, bevásárlóközpont nagy kirakatú boltokkal, hatalmas félkarú rablókkal teliaggatott kaszinó.

Az ötvenes évek klasszikus stílusjegyei által ihletett város még ebben a rothadó, és a víz által egyre kisebb területre szoruló állapotában is borzongató érzést kelt. A szétdobált berendezési tárgyak, a hátrahagyott naplóbejegyzések révén hosszú-hosszú órák alatt körvonalazódik, hogy pontosan mi is vezetett idáig: ez nem az a gyerekmese, melyet egy átlagos játéktól elvárna az ember. Könyörtelen, pozitív szereplőket egyáltalán nem felvonultató rémtörténet – és egy aktuálpolitikai pamflet is a drogról. A drogot itt ADAM-nek hívják: az ADAM az a misztikus folyadék, amely az emberi testbe jutva hihetetlen dolgokat művel. Például lehetővé teszi, hogy egyetlen ujjcsettintéssel hatalmas lángtenger tűnjön elő a semmiből, vagy épp hatalmas szikrák csapjanak ki idézője tenyeréből.

Az ADAM az, amiért mindenki küzd – és itt jön képbe Rapture önmagából kifordult társadalma. Az ADAM-et csak a hatéves forma kislányok, az úgynevezett „Little Sisterek" képesek kinyerni a testekből: ezt saját gyomrukba fecskendezve dolgozzák fel. A védtelen kislányokat a hatalmas búvárruhában flangáló, és a legveszélyesebb ellenfelet jelentő „Big Daddy-k" védik – az utolsó réteget a „Splicerek" adják, az agresszív és mindenkire rátámadó egykori lakosok; és persze ott vagy te. Mire is jó neked, a játékosnak az ADAM? Természetesen a fentebb említett képességek előcsalogatásához.

A rendszer gerincét a plazmidok adják. A plazmid az a speciális tulajdonság, amivel tüzet, villámot csiholhatsz, amivel hatalmas méhrajt szabadíthatsz az ellenfeledre, vagy amivel megtévesztheted a Big Daddy-ket, hogy azt higgyék, te is egy védtelen kislány vagy: vagyis megvédenek minden támadástól. Plazmidot nem találni, hanem a megszerzett ADAM készletből vásárolni










kell – a készlet megszerzése pedig nem egyszerű. Igen, a Little Sisterekre kell támadni, de nem megy ám az olyan egyszerűen. A Big Daddy-k nem csak nagyok, de veszélyes ellenfelek is – a BioShock sava-borsa ezek legyőzése, az pedig, hogy ez hogyan történik, csak rajtad áll: hatalmas fegyverarzenállal nekik ronthatsz (nincs sok esélyed kezdetben), vagy rájuk szabadíthatod a Splicereket, esetleg a város automatikus védelmi mechanizmusát, alternatívaként pedig használhatód a plazmidjaid.

Oké, oké, ez így egyben most kicsit sok volt, de működés közben egyáltalán nem bonyolult. Bár fegyverarzenál van bőven (pisztolytól kezdve egészen a rakétavetőig), és az eltérő típusú töltényekkel hatékonyan felveheted a harcot az emberek, a gépek és a Big Daddy-k ellen, az est sztárjai egyértelműen a plazmidok és a tonikok. Mi az a tonik? Lényegében olyan plusz képességet adó implantátum, melyek passzív módon nyújt remek dolgokat. Példa: ha megütnek, hatalmas villámokat ereget a tested automatikusan; ha csavarkulccsal ütsz, az ellenfeled teste pár másodpercre megfagyhat. Tonikokból több fajta is létezik: van, amelyik a fizikai képességekre, egy másik a harctudásodra, a harmadik mérnöki tudományodra van hatással. Ezeket szintén az ADAM készletedből vásárlod, esetleg két alternatív úton szerzed: a város különböző pontjain, akár egy asztal fiókjában találsz rájuk, vagy te magad állítod elő.

Hogy hol? Természetesen a „U-Invent" masináknál, ahol nem csak tonikok, de tárgyak is létrehozhatóak a megfelelő alapanyagokból – csavarból, gumicsőből, töltényhüvelyből és még vagy egy tucatnyi más dologból. A szükséges dolgok elszórtan hevernek Rapture minden szegletében, elmenni mellettük nehéz, nem megtalálni pláne: dolgokat feltalálni nem csak mókás és egyszerű, de roppant hasznos dolog is, mert remek pluszt nyújt a talált tárgyakon felül.

Kutatni más területen is lehet – itt jön képbe a fényképezőgép. Lencsevégre elsősorban az ellenfeleket érdemes kapni, mert a Metroid Prime-hoz hasonlóan bizonyos mennyiségű kép, illetve gondolkodás után remek bónusz érhető el. Elsősorban az adott ellenféllel szembeni nagyobb sebzés, annak gyengepontjának megtalálása.

Nem mintha a BioShock nehéz lenne, sőt, talán pont az a legnagyobb negatívuma, hogy roppant könnyű, legyen szó akármilyen nehézségi fokról is. Meghalni nem lehet. Na jó, ez így nem egészen pontos – elhalálozni lehet, méghozzá elég könnyen (egy átlagos tűzharcba belekezdeni is öngyilkosság folyamatos mozgás és plazmidhasználat nélkül), de Rapture városában a halál csak egy ideiglenes, pár másodpercig tartó állapot. A legközelebbi „Vita-Chamberben" az újjáéledés azonnali, ráadásul nem jár negatívummal: se HP, se egyéb értékcsökkenéssel vagy tárgyvesztéssel. Játékosbarát? Az. Idegesítő? *Eléggé.* Mégpedig azért, mert az ellenfélbe addig bevitt sebzés megmarad, vagyis a Big Daddy akár egy csavarkulccsal is legyőzhető, csak kicsit sokáig fog tartani. De van még ennél is nagyobb gubanc: az ellenfelek újratermelődnek. Nem kis létszámban, nem hosszú idő alatt, hanem egy-egy nagyobb városrészt / termet elhagyva majd visszatérve gyakorlatilag azonnal, ez pedig nem csak illúzióromboló (kihalt város?), de nagyon idegesítő is, mert a játékidő jelentős részét a már ismert helyszínekre való visszamászkálás tölti ki.

Kárpótlásképp viszont ott az az utolérhetetlen hangulat, amely az eddigi etalont képező Half-Life 2-t is lemossa a színről, méghozzá minden különösebb nehézség nélkül. A BioShock érezhetően nem a modellező és a textúrakészítő digitális papírján, hanem először fejben született meg az art deco stílussal, az erre jellemző ismertetőjegyekkel, az alapvető designeri irányvonallal. Rapture az első igazán életszerű, hiteles virtuális világ – nincsenek helykitöltő és játékidőt növelő üres és élettelen szakaszok, kirakatlokációk és üres falak. Ami a képernyőre kerül, nem véletlenül van ott, van valami célja, még ha az csupán kimerül a díszítésben. A talpalávalót az Unreal motor legfrissebb, a Gears of War alatt bemutatkozott 3.0-s verzió szolgáltatja – a BioShock pedig az új etalon. Színes, szagos, hihetetlenül látványos, parádésan festő és technikailag kifogástalan. Szaggatásnak, el-eltünedező textúrának, rosszul összeillesztett szakaszoknak nyoma sincs, egyértelmű, hogy a tesztidőszak maratoni és mindennél alaposabb volt – meg is született minden idők legjobb vízeffektje: az életet adó folyadék fodrózódik, pocsolyákba gyűlik, gyönyörűen lefolyik a karakterek testén. Tökéletesre csiszolt gyémánt – de a külső máz alatt azért ott vannak azok a csúnya zárványok.

## A HETEDIK

A BioShock a saját sikerének az áldozata. Amikor valami már megjelenése előtt ennyire tökéletesnek van kikiáltva, akkor képtelenség előítéletek nélkül, nem magas elvárásokkal leülni elé. 2003 októberében, a bejelentése pillanatában a BioShock nem így nézett ki: erőteljesen alapozott a felfedezésre, Rapture megismerésére, a harcokat csupán másodlagos eszközként, a monotonitást megtörő és egyben horrorelemekként funkcionáló nüánszként kezelte, de ahhoz, hogy üzletileg ne legyen bukás elkerülhetetlen volt, hogy a végső formula megváltozzon. Márpedig az *Irrational*nek és különösen a Take2-nak nem egy hat-hétszázezer példányszámot produkáló, hanem bankot robbantó játékot kellett letennie az asztalra, ez pedig meg is történt. Ezért lett szigorúan belső nézetes lövölde akció-szerepjáték helyett: ez a játékosok hibája. A játékosoké, akik miatt nem lehet napjainkban nagy példányszámban shmupokat értékesíteni vagy egyáltalán fejleszteni; a játékosoké, akik az átlagosnál is magasabb kihívás után félredobják a kontrollert és váltanak a következő címre; a játékosoké, akik nem birkóztak volna meg háromszor több felfedezéssel és negyedennyi akcióval; a játékosoké, akiknek mint a PDZ-ben, itt is komplett leírás és egy hatalmas vibráló nyíl kellett a képernyőre, mindezt egy teljesen lineáris, az eltévedés lehetőségét minimálisan felvető szoftver esetében. A BioShock pazar, lenyűgöző élmény, mely hangulat szempontjából toronymagasan kiemelkedik a tömegből – a sikerhez ez elég, ám az örökkévalósághoz ennél több kell.

*W*




### MARTIN BELESZÓL!

A BioShock videojáték, de a videojátékok egy magasabb, minőségibb szintjén mozgó produktum. Nem találkozunk minden nap ilyen színvonalú anyaggal, ezért a meglepetés felhasználói oldalról szinte garantált. Ez egy olyan program, amit több szempontból sem szabad félvállról venni. Tekintélyt parancsol a végletekig kidolgozott, pazar látványvilága, őszinte elismerést érdemel a játékmenete. Párját ritkító, komoly alkotás, egy zseniálisan felépített digitális szórakoztató eszköz, amely szinte a kopasz vászonról indulva, az ecsetvonásokat és színeket fokozatosan adagolva fest elénk egy megrázó képet. Ad annyit, mint egy különleges film, vagy egy lebilincselő könyv. Érett, igazi csemegékre éhes gamereknek ajánlom, tiszta szívből!

### BIOSHOCK

**2K GAMES / 2K BOSTON**
**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS**

| | |
|---|---|
| grafika: | kiváló |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | kiváló |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | kiváló |

1 játékos, dd 5.1, mentés 15 mb, 720p/1080p

✔ a tökéletes világ
X de semmi sem lehet tökéletes

**9.5 pont**

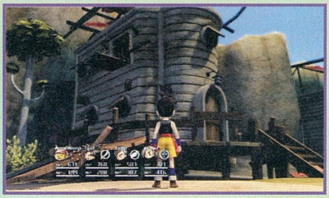
# ÉGSZÍNKÉK SÁRKÁNY













Soha nem könnyű feladat egy agyonhypeolt játékról tesztet írni, főleg, ha néhány óra nyüstölés után kiderül, hogy a magasra srófolt elvárásokat megint csak a túlméretezett reklámkampány gerjesztette. Nehéz kimondani, de ez történt most a **Blue Dragon** esetében is.

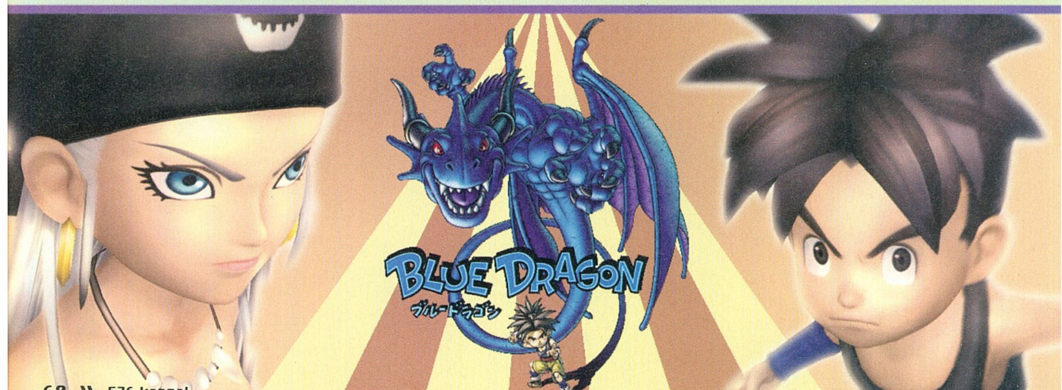
Pedig az előjelek több, mint biztatóak voltak. Kezdődött minden azzal, hogy az egyik legnagyobb JRPG kiadón, a Square-en belül felfokozódtak az ellentétek, mely miatt néhány kulcsember, köztük a Final Fantasy-t megalkotó Hironobu Sakaguchi otthagyta a céget, majd megalapította a *Mistwalker* nevű vállaltot. A Microsoft hatékony üzletpolitikájával aztán rá is vette a friss csapatot, még 2004 augusztusában, hogy kezdjenek bele egy igazi JRPG elkészítésébe a cég leendő új konzoljára, azaz az Xbox 360-ra. Sakaguchiék munkához is láttak, csapatukban Nobuo Uematsuval, a Final Fantasy sorozat egykori zeneszerzőjével, valamint hozzájuk csatlakozott még az igazi ász Akira Toriyama személyében, aki ugye Dragon Ball sorozat atyja és a Dragon Quest sorozat designjáért is felelt. Minden feltétel adott volt tehát, hogy egy igazán király JRPG jöjjön össze, hogy végre megszülessen X-re is egy olyan minőségű JRPG, ami a Dragon Quest vagy a Final Fantasy színvonalán van. Az egyre fokozódó hype-ból valóban arra lehetett következtetni, hogy az anyag minőségével végre megtörheti a japánok makacs ellenállását az X360-nal szemben, és a gép végre beveheti a szigetországot. Nem így történt. A Blue Dragon nem váltotta be a hozzáfűzött reményeket. Jól mutatja ezt, hogy 200 ezret szerettek volna eladni belőle, ehelyett az első három nap alatt elment belőle 80 ezer, és ez a szám csak nagy nehezen kúszott 100 ezer fölé. Ez még így is szép teljesítmény volt Japánban a többi X-es játékhoz képest, ám a probléma ott van, hogy ezt a számot egy középszerű PS2-es RPG bármikor hozza. Ezek után nem hittem a szememnek, hogy Japán egyik legnívósabb konzolos újságjától, a Famitsutól 40-ből 37 pontot kapott a játék. Összehasonlításképpen, annak idején a legendás Chrono Cross 36 pontot szerzett, ami azért több mint fura. Mára úgy néz ki, hogy a Famitsuban sem lehet megbízni…

## RPG LIGHT?

Sokan nem értették, hogy miképpen lehetséges az előzmények fényében, hogy így alulteljesített a játék Japánban. Jöttek mindenféle érvek a japán nacionalizmustól kezdve („csakazértsem" vesznek amerikai konzolra készült anyagot) egészen a rossz marketingig. A magyarázat azonban nem külső okokra vezethető vissza, hanem a stuff minőségében keresendő. A japánok nem hülyék, hogy megvegyenek *egy közepesnél alig jobb* JRPG-t. Ez a minősítés talán erős volt azok számára, akik nagyon várták az anyagot, így ennek jobb megértéséhez válaszoljunk meg egy nem is olyan egyszerű kérdést. **Kinek készült, mely játékos rétegnek a Blue Dragon?** Csak nem azoknak a játékosoknak, akiknek az előző gépük is X volt, onnan váltottak 360-ra, azaz már nagyon régen, vagy talán még soha nem játszottak JRPG-vel? Mert ebben az esetben érthető, hogy miért lett ilyen light a game, és miért nem tudott áttörő siker lenni Japánban. Van egy másik tényező is, mely befolyásolja az értékelést. Egyszerűen képtelen vagyok magam függetleníteni az elmúlt évek elképesztő minőségű és mennyiségű PS2-es RPG kínálatától – nem beszélve a PS1-es és SNES-es anyagoktól. Ha ezekhez viszonyítunk, akkor ez egy erőtlen próbálkozás, ha azonban a nulla JRPG-t számláló X-es kínálathoz, akkor abszolút jó kezdés. Én azonban az első érv mellé állnék, sőt hozzáteszem, Hironobu Sakaguchitól jóval többet várna az ember.

Nézzük is meg, hogy hol siklott ki a játék, mi miatt nem lesz belőle klasszikus. Kezdjük talán a sztorival és a grafikai designnal. A kettő ugyanis elválaszthatatlan egymástól, méghozzá azért, mert mindkét komponens egy szóval leírható: *gyerekes*. Először is a design kapcsán sajnos Toriyama kissé túlzásba esett: mind a karakterek, mind az ellenfelek túlságosan erősítik azt az érzést, hogy a játék fiatalabbaknak készült, a gyerekes formák és karakterek miatt olyan komolytalan az egész. Talán mondanom sem kell, hogy a DQ ennél mérföldekkel jobb. Az elején az is zavaró volt, hogy a szereplők és a karakterek olyanok, mintha fröccsöntött műanyagból lennének. Igazából pár óra alatt meg lehet szokni mindezt, de engem az elején nagyon zavart a gyerekesség, illetve a fénylő fejű kék árnyak.

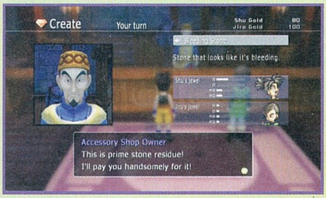
A sztori szintén meglehetősen egyszerű. Van egy tipikus temperamentumos fiú főhősünk, Shu, akinek faluját egy hatalmas sivatagi cápa terrorizálja. Ennek megállítására összefog barátaival, ám az akció balul üt ki. A három lurkó elszakad falujától, és véletlenül találkozik a gonosz Nene nevű szörnnyel és segítőjével a Szabo[sic!] nevű robottal. Közben egy idegen hatására szert tesznek némi varázserőre, mivel Shadow-k csatlakoznak hozzájuk, melyek az ember árnyékában élő szörnyek (innen ered a cím, mivel a főhős egy kék sárkányt kap). Ettől kezdve a játék a klasszikus jó-rossz harcáról szól. A jellemek kristálytisztán beskatulyázhatóak a két kategória valamelyikébe. Árnyaltabb karakterábrázolást, vagy a jellemfejlődést hírből sem ismeri a program. De nem csak ezzel van baj. Túlzottan lineáris a játék, kicsit olyan érzés, mintha egy csőben kellene végig szaladnunk, ahol nincs választásunk, hogy merre menjünk. Tudom, hogy ez az RPG-k többsége ilyen, de manapság azért már eljutottunk oda, hogy ne 100%-ig lineáris legyen egy stuff. Mindenesetre ez is erősíti azt az érzést, hogy ez a game nem hardcore JRPG-seknek készült. A linearitásból fakadóan a program kb. 40 óra alatt végigvihető. Még szerencse, hogy vannak titkok dögivel, az achivmentek megnyitása (összesen 43 darab lesz) meglehetősen tartalmas elfoglaltság, főleg mivel ezek közül akad legalább 14, melyeket könnyen elhagyhatunk, ha nem vigyázunk, azaz nem a történet bizonyos pontján próbálkozunk a megszerzésükkel.
















A relatíve rövidség különösen azért meglepő, mert összesen 3 DVD-n terpeszkedik az anyag! Mindez azt bizonyítja, hogy a nextgen JRPG-k számára mégiscsak kicsi a DVD tárolókapacitása, hisz mi lett volna akkor, ha kétszer ennyi adatot sűrítettek volna a lemezre?! Persze ilyen újgenerációs grafikai színvonal és a sok videó miatt érthető, hogy gyorsan fogyott a hely. Ha másban nem is, de a grafika terén tényleg komolyat hoz a Blue Dragon. Elképesztő effektek, fény-árnyékhatások és felületek kápráztatnak el minket. Az X360 parádézik, de a helyzet az, hogy úgy éreztem, lenne még potenciál a gépben. Sokszor kietlen, tereptárgytól mentes helyszínen vezet át az utunk, melyeket nyugodtan kidíszíthettek volna ezzel-azzal. Nem tetszett, hogy hiába szereljük fel embereinket cuccokkal (pl. nyaklánc) azok nem látszódnak, pedig ezt elvártam volna egy nextgen játéktól. Zavaró volt a vékony homály is, mely a képernyőt borítja mind SD, mind pedig HD felbontásban. Utóbbi felbontás előnye, hogy nem lassul be a játék harc közben, mert ez SD-n gyakran előfordul. Egyébként 720p-ben a grafika érthetően látványosabb, főleg a kijelző és a karakterikonok szebbek, de az effektek is jobbnak tűnnek. Egyszóval tényleg ez a leglátványosabb JRPG jelenleg a piacon, de azért még van hová előrelépni.

Apropó fejlődés, térjünk rá a játék talán legjobb részére, azaz a fejlődési rendszerre. Ebben valóban tökéletes a program, itt jönnek ki igazán a készítők gyökerei. A BD ugyanis szinte egy az egyben a Final Fantasy 5, valamint a Tactics fejlődési rendszerét használja! Hogy ez mit jelent? Az embereinket különféle kasztokba tudjuk sorolni, úgymint harcos, fehér vagy fekete varázsló, tolvaj, bérgyilkos, stb. Mikor egy kasztba tesszük emberünket, ezzel automatikusan az adott kaszthoz tartozó tulajdonságokkal ruházzuk fel. Érdemes egy-egy kasztban több ideig tartani karaktereinket, mert egy idő után speciális képességek fognak kifejlődni, melyeket akkor is használhatunk, ha egy másik kasztba helyezzük át őt. Tehát ha például a tolvajnak kifejlődik a lopás (Steal), akkor azt később máguské nt is felhelyezhetjük és használhatjuk, de ugyanez a helyzet a varázslatokkal és valamennyi támadással és skill-lel is. Nem érdemes azonban egy-egy kasztban túlzottan sokáig tartogatni emberünket, inkább váltogatni kell közöttük. Ez azért jó, mert így rendkívül változatos, ergo ütőképes karaktereket hozhatunk létre. Próbálgassuk a különféle kasztokat, sokat harcoljunk és fejlesszünk. Már csak azért is, mert a fejlődéssel egyre-másra nyithatunk meg újabb kasztokat, ami tovább fokozhatja embereink rugalmasságát a csatákban. A kasztok fejlesztése nagyon fontos, mert a játék tipikusan olyan, hogyha nem állunk a megfelelő fejlettségi fokon, akkor végünk egy-egy bossnál, akármilyen ügyesen is küzdünk. Ellenben ha feltuningoljuk embereinket, szabályosan könnyű lesz a dolgunk.

Úgy vettem észre, hogy sokat számítanak erőnlétünk szempontjából a különféle felszerelések, azaz nyakláncok, amulettek. Ezek sokkal jobban dominálnak, mint más játékban, mert keményen fel tudják nyomni karaktereink erejét, tehát lesz miért gyűjtögetnünk őket. Ennek a fejlesztési rendszernek én nagyon örültem, mert már nagyon régen nem használták JRPG-ben. Jó, hogy már nem mai darab, de még mindig izgalmas és motiválja a fejlesztéseket, sőt nosztalgikus érzéseket kelt. A harci rendszer is hasonló a korábbi FF részekhez, főleg a X-hez. A képernyő felső részén láthatjuk, hogy melyik emberünk mikor fog jönni, majd ezután adhatunk nekik parancsokat, melyet vagy rögtön, vagy a nagyobb támadások esetén kis idő elteltével végrehajtanak. Itt nyomon tudjuk követni, mikor következik az ellenfél, így lehet stratégiázni a lépéseinkkel.

Nekem ez a harcrendszer nagyon bejött, de elképedve olvasgattam angol nyelvű fórumokon, hogy sokan kritizálták, mondván egy nextgen RPG-be nextgen harci rendszer kellene, nem másolgatni több mint tíz éves játékokat. Ezzel én mélységesen nem értek egyet. Ami jó, azon felesleges változtatni. Viszont kezdem megérteni, hogy a körönkénti harcok miért tűnnek el, úgy látszik egyre kisebb rájuk az igény. Az ellenfeleket láthatjuk a képernyőn, sőt az R-t nyomva tartva akár többel is összecsaphatunk, ami azért hasznos, mert bizonyos szörnyek egymásnak eshetnek, sőt bónuszokat is kaphatunk.

A legfontosabb eleme a játéknak, amire egy rossz szavunk nem lehet, a zene. Örömmel konstatáltam, hogy Uematsu nem felejtett el zenét szerezni. Igazán dallamos, fülbemászó muzsikát hallhatunk. Kiváló ötlet volt, hogy a mester többfajta stílushoz is hozzányúlt. A fergeteges – és néha kissé nosztalgikus – zongoratémákon túl lesznek szimfonikus és elektronikus jellegű dallamok, sőt a főellenségek alatt tökös rockszámot (Eternity) hallhatunk. Sokszor csak a zene miatt álltam neki egy-egy résznek vagy ellenfél legyőzésének újra. Ez a stíluskavalkád különbözősége ellenére mégis egyediséget kölcsönös zeneileg a programnak, mely bizony sokat dob a hangulaton. Erről jut eszembe, hogy természetesen az angol szinkron mellett megtaláljuk a japánt is, mely melegen ajánlott a rajongók számára. A PAL tesztverzióra (amit használtam) felkerült a francia szinkron is, tehát nem tartom elképzelhetetlennek, hogy lesz még néhány nyelv, mire kijön az európai full verzió. A hangok kapcsán egy dolog rendkívül idegesített, nevezetesen az a női hang, mely beszól, miután legyőzünk valakit, amikor irányíthatunk karaktereket, vagy épp midőn találunk valamilyen tárgyat. Ez teljesen szükségtelen és felesleges, nem beszélve arról, hogy borzalmas monoton hangon beszél.

A jó harci rendszer és a kiváló zenék azonban nem feledtetik a gyengeségeket, ami miatt én kissé csalódtam a játékban. Talán éppen ezért sokan lesztek elégedetlenek ezzel a teszttel, és az értékeléssel. Már előre látom a reakciókat, ahol mindenféle IGN meg egyéb külföldi honlapok és magazinok értékeléseit fogjátok az orrunk alá dörgölni, a szokásos vádaskodások mellett (a Sony-s borítékos poént nem kéne már megint elsütni, unjuk). Vegyétek azonban figyelembe, hogy egészen egyszerűen a nyugati média teljesen félreértékelte ezt a programot. Még csak azt se mondom, hogy tekintsük referenciának az elképesztő PS2-es JRPG kínálatot, csak azon gondolkozzunk már el egy kicsit, hogy korábban mit is tett le az asztalra Sakaguchi! Hogy csak néhány címet említsek a teljesség igénye nélkül, ott volt a Chrono Trigger és Cross, a Final Fantasy 6 és 7, a Parasite Eve, vagy a Xenogears. Mind-mind kiváló, már-már nem is játékok, hanem műalkotások. Ezekhez képest a Blue Dragon csak egy rendkívül gyerekes, túlzottan leegyszerűsített JRPG. Félre ne értsen senki, nem rossz a cucc, de jóval többet vártam, egy olyan anyagra, mely miatt a JRPG rajongók sírva szaladnak 360-at venni. Egy dolog miatt vagyok mégis boldog, és ezért zárhatom végül pozitívan a tesztet. A jövőbe tekintve végre megtörni látszik az X-es JRPG hiány, a Blue Dragon pedig fogyatékosságai ellenére szép kezdet. Lesz még hova fejlődni a jövőben, de vannak biztató jelek a mennyiséget és a minőséget illetően. Hamarosan megjelenik a Lost Odyssey, valamint az Eternal Sonata, utóbbi rendkívül ígéretes, a trailerén majd összeizéltem magam. Tehát a kép JRPG szempontjából biztató 360-on, hisz most úgy néz ki, mire megjönnek az első PS3-as RPG anyagok, addigra a 360-nak egész ütős kínálata lesz!

*V. Miki*

## MARTIN BELESZÓL!

Nézhetjük azt, hogy eddig milyen JRPG stuffokkal nyomhatták a rajongók különböző konzolokon (isteniekkel), és vehetjük azt is, hogy ettől a tervezőcsapattól optimálisan mit várhattunk volna el (egy csodát). Egy dolgot viszont nem felejthetünk el: a Blue Dragonnak ebben a pillanatban nincs ellenfele 360-on. Gépet venni nem érdemes miatta, eláj ulni nem kell tőle, de a megszállott JRPG fanok – akik 360 tulajok is egyben – azért tegyék oda a polcra.

## BLUE DRAGON

**MICROSOFT / MISTWALKER**
**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS**

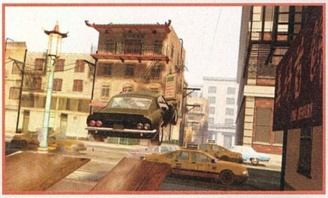
| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | kiváló |
| hangulat: | jó |

1 játékos, dd 5.1, 720p

✔ jó fejlesztési és harci rendszer, gyönyörű zene
X túlzottan gyerekes és lineáris

**7 pont**

# TŰZÖN-VÍZEN ÁT








Lapzárta előtt két nappal érkezett meg a **Stuntman Ignition**, és bár ugyanazon a napon jött ki a Playstation 2-es verzióval együtt a 360-as is, mi most felsőbb utasításra csak ez utóbbival foglakozunk. Az Ignition folytatása az anno Playstation 2-re és X-re megjelent, szimplán csak Stuntnanként napvilágot látott autós/kaszkadőrös cuccnak, még ha szoros szálak nem is fűzik egymáshoz őket. Történeti vagy egyéb összefüggés nincs közöttük, csak alapjaiban egyezik meg a két játék. Akik nem ismernék az előzményeket, azoknak itt a gyorstalpaló kurzus. A Stuntman egy autós-akció keverék a küldetéses fajtából, de nem amolyan GTA stílusú, mivel itt nincs fő sztori, sem mellékágak, és bejárható nagyvárosok sincsenek, hiszen a nagybetűs élet játszóteréről a filmforgatások világába kalauzol el minket, azon belül is a járművekkel végrehajtott kaszkadőrmutatványok sűrűjébe.




A játék gerincét a karriermód adja, ahol mi, egy nem túl befutott kaszkadőrként visszük vásárra a bőrünket forgatásról-forgatásra. Ahogy az előzményben is megtapasztalható volt, a folytatásban filmről-filmre haladhatunk előre, vagyis ha az egyik forgatással végeztünk, és elégséges csillaggal gyarapítottuk a farzsebünket, mehetünk a következőre. Kivétel, ha olyan kiemelkedően frankón nyomtuk az üldözéseket és a mutatványokat, hogy előbb lépi át csillagaink száma a következő művihoz szükséges mennyiséget, mintsem, hogy befejeztük volna a forgatást (ebben az esetben több film közül is válogathatunk majd). Akkor sem kell elkeseredni, ha épp bénázunk, mint állat, mert a „menedzsmentünk" bizonyos esetekben elküld minket néhány nem szorosan a filmiparhoz, hanem inkább a kaszkadőrélethez kapcsolódó mellékfeladatok teljesítésére, mint például arénákban motorozni, játszani az eszünket, meg hasonló okosságok.

A játék körítése nagyban megadja a hangulatot, hiszen az adrenalin pumpáló bevezetés után filmenként változó vérmérsékletű direktorok próbálnak minket egyre jobb teljesítményre sarkalni (bár egyesek húzhatják a szájukat, nekem személy szerint tetszettek az egyes pályák előtti eligazítások is). A forgatások nagyon babán lettek összeválogatva, és igencsak eltérő filmekben kell majd rátermettségünket bizonyítani. Lesz majd amolyan vidéki sárdagasztás egy Gerenal Lee-re hajazó verdában, de résztveszünk majd egy Mad Max utánérzés munkálataiban is. Újraforgatják a San Francisco utcáin-t, de a vulkánkitöréstől megbolydult őrült kisvárosi menekülésben ugyanúgy helyt kell állnunk, mint a James Bond koppintásban, sőt még egy Paradigm képregény filmváltozata is helyett kapott a korongon. Egyébiránt az utolsó pálya megnyitásán kívül igazából nincs túl nagy kihívás a játékban, hiszen egy fél délután végigrohanhatunk rajta, kivéve, ha maximalisták vagyunk, és mindet maxi csillagra szeretnénk teljesíteni. Akkor bizony néhány napba beletelik majd, mire kívülről betanuljuk a pályákat, és még a körülmények is szerencsésen játszanak a kezünkre. Nagyon jó poén, hogy a befejezett filmeknek megnézhetjük a trailerét, sokat lehet röhögni rajtuk, mint ahogy magunkon is megtehetjük ugyanezt, hiszen rengeteget fogunk bénázni, főleg amikor szűz kézzel ülünk neki egyes pályáknak. Az autóválasztékra nem panaszkodhatunk, hiszen a filmek stílusából adódóan igencsak változatos a géppark, hogy csak néhányat említsünk meg: tűzoltó, buggy, chopper, crossmotor, rendőrautó, páncélozott pénzszállító, föld-föld rakétát szállító kamion, monster truck, dzsipek, és különböző, egyre vadabb sportautók. Persze mindegyik eltérő menettulajdonságokkal rendelkezik.

Néhány szó a trükkökről. Ugyan van betanító mód is, de mivel nem kötelező teljesíteni, javaslom mindenkinek, hogy hagyja ki, mert a kétkerekes vezetéstől amúgy is agygörcsöt kap az ember. Szóval vannak az alaptrükkök, mint amikor minél közelebb kell elhaladunk egy jármű mellett, esetleg kettő között, vagy amikor driftelve/farolva veszünk be egy kanyart. Kicsit már felsőbb kategória az U kanyar, vagy a 180 fokos megfordulás, mondjuk hátramenetből. A rendezői utasításra sokszor a robbanások közvetlen közelében kell elhaladunk, vagy esetleg bizonyos objektumokat/járműveket szándékosan kell lecsókolni. Az igazán bonyolult dolgok az ugratásoknál kezdődnek, vagy amikor két kerékre kell állítani az autót, ne adj isten ugratás közben meg kell pörgetni azt a tengelye körül, és még talpra/kerékre is kell érkeznünk. Motorosoknál tudni kell csúsztatni az oldalán a mocit, illetve egy kerekezni is. Az irányítás nagyon kellemes, egy-két nagyon kicentizett feladatnál lesz csak anyázás, de azt sem lehet a kontrollra fogni. Zeneileg a cucc nagyon erős, hiszen miden filmhez külön betétek dukálnak, méghozzá a filmek hangulatához illő darabok. Grafikailag korrekt darab a Stuntman. Néha ugyan belassul, de igencsak látványosak, részletgazdagok és zsúfoltak a pályák, rengeteg a civil, és az igen apró részletekre is nagyon odafigyeltek, néha érdemes csak úgy autókázni és nézelődni. Természetesen minden leamortizálható: a kocsin keresztül a környezet, az autónk gyűrődik, törik, a díszlet meg robban, forgácsolódik. Nekem csak a néha túlságosan fénylő talajjal volt gondom.

Akiknek tetszett az előző rész, nyugodtan beszerezheti, akik meg szeretik az effajta autós küldetéseket, azok is rátehetik a mancsukat. De ne GTA-t várjatok tőle, mert itt nem lehet kiszállni az autóból, aztán láncfűrésszel kaszabolni a nénikéket. Ha engem kérdezel, szerintem jó játék.

*A Szellem*

## MARTIN BELESZÓL!

Kategóriáján belül tényleg izgalmas és változatos game. Kicsit olyan, mint egy klasszikus ősrégi ügyességi stuff, ahol teljesen el lehet felejteni a körítést, a helyszínt, a megjelenítést, minden külső tényezőt, és csak egy dologra kell koncentrálni: a feladat pontos végrehajtására, ha kell tucatszor újrakezdve, számtalanszor nekifutva. Szerintem próbáld ki, mielőtt megveszed.

## STUNTMAN IGNITION

THQ
MÁS VERZIÓ: PS3

| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | elmegy |
| zene / hang: | kiváló |
| hangulat: | kiváló |

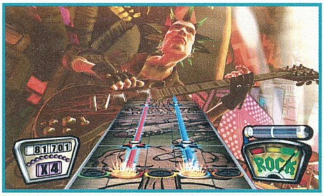
1 játékos (8 online),
system link, dd 5.1

✔ izgalmas, változatos kaszkadőrfeladatok
X kicsit rövid

**7.5 pont**

# ESZEM AZT A GITÁR NYAKADAT!






Emlékszem régről egy számra, aminek valami olyasmi volt a refrénje, hogy „I never wanna be a rockstar”… köztes részekben pedig felsorolták a rockerélet összes hátulütőjét; olyanokat, mint a napkeltétől-napnyugtáig való autogramosztás, vagy az ismeretlen női egyedek (bocs!) kikergetése az ágyból.

*Valóban olyan borzalmas lenne?*

A válaszra mostanáig kellett várnom.

Hiteles az, amikor egy nem kifejezetten kőarc egy gitározós játékért lelkesedik? Igen, az, hogy ha a játék ennyire élvezetes, és a dalok is ilyen frankók. Máig előttem van a kép, ahogy Wilson megérkezik egy odáig szépen csordogáló buliba, majd kicsapja a gépet az erősítőre meg a kivetítőre, és egyből mindenki ott terem. Kezében egy szál gitár, a PS2-ben pedig a Guitar Hero 2 nevezetű progi. Egész éjszakán át tartó zúzás következett, egymás után szólaltak meg a klasszikus dallamok, néhányan ugyan kicsit átértelmezték a saját változatukat, de nem ez a lényeg. A lényeg, hogy az Activison jóvoltából most már 360-on is átélhetjük ugyanezt az élményt. Nem kell más hozzá, csak a Guitar Hero 2 és a hivatalos X-Plorer gitár kontroller!

Ritkán szoktuk arra buzdítani az olvasókat, hogy egy játékhoz szerezzék be a kiegészítő kontrollert, de most ez a helyzet. Mivel Samu a samatőr már közölt egy kétoldalas ámokfutást a programmal kapcsolatban, így az a drámai helyzet állt elő, hogy nem maradt miről írnom. Mindaz, amit leírt a PS2-es verzióról, egy az egyben megállja a helyét az X-esnél is. Kicsit kibővítették (+6 szám), kicsit szebb lett, kicsit átrendezték a tracklistát, más a gitár hozzá, más a konzol, más a korong színe is, minden más… na de a lényeg, a játék szíve-lelke az maradt, aminek mindenki csak örülhet.

## MI IS EZ A „GITÁRHÍRÓ”?

Ez egy nagyon egyszerű ritmusjáték, ahol egy együttes gitárosának a szerepét kell átvenned, és szállítanod a dallamot az egyes számokon belül. Ehhez mindössze a képernyő alsó harmadában fentről lefele érkező hangjegyeket kell a megfelelő pillanatban lejátszanod. Ezek nem a kontroller színére reflektálnak, hanem a gitáréra, ugyanis mint mondtam – és még fogom is egy párszor – a GH 2-t gitárral kell játszani, nélküle feleannyit se ér! Amikor ezek a színek elérik a képernyő alját, akkor kell megszólaltatnod a hangot. Ez pedig úgy történik, hogy lefogod a gitáron a megfelelő színű gombot és hozzá pengetsz egyet, a megfelelő időben. Tehát maga a pengetés adja a hangot, de hát ezt egy hangszerekben jártas egyénnek nyilván feleslegesen magyaráznom. Abban mindenesetre biztos vagyok, hogy óriási előnyt jelent az, ha valaki igazából is zenél.

A közönség vélekedését a jobb oldali zenegép ikonon tudod nyomon követni, ez annyira egyértelmű, hogy külön nem is magyarázom. Ha tapsolnak, jó, ha fütyülnek, rossz. Ehhez segítségedre lehet a Star Power, amit vagy a csillag alakú hangjegyek lejátszásával érsz el, vagy a gitáron lévő kar tekergetésével. Ha ez megvan („Star Power Ready” felirat), a magasba emeled a gitárt, és innentől kezdve egy darabig azt csinálsz, amit akarsz, akár a hátadon is tekergetheted a hangszert, akkor is örülni fognak neked. Sima kontrolleren amúgy a ravaszokkal és a bumperekkel operálsz, és mivel külön pengető ugyebár nincs, így a gombokkal egyben meg is szólaltatod a hangot – jelzem, így köze sincs ahhoz az élményhez, amit gitárral ki tudsz hozni belőle.

A dalokat természetesen úgy válogatták össze, hogy mindegyikben nagy szerepet kap a szólózás, így Korn és társai kapásból ugrottak. Ami van, az egy a rockzenét elég jól reprezentáló lista. Nem a legismertebb számok ezek, de többségük még így is ismerősen csenghet a legtöbb ember számára, nem beszélve az olyan nagyágyúkról, mint a Guns'n'Roses – Sweet Child O' Mine vagy a The Police – Message In A Bottle. A karriermód 48 számot tartalmaz, ezen kívül még egy csomót meg tudsz nyitni a The Store-ból, valamint a Marketplace-ről is le tudsz tölteni továbbiakat. Ha még nem mondtam volna, a számok természetesen nem eredeti változatok, hanem utólag felénekeltek, de a legtöbb esetben ezt észre se lehet venni.

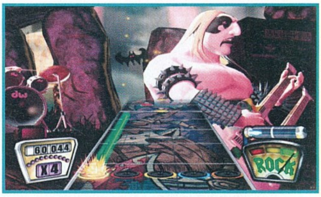
## NEM KÖNNYŰ

Nem is tudom már kitől hallottam, hogy a Nirvana – Heart Shaped Box című számával gyakorolt, mert azt állítólag könnyű eljátszani. Most erről magam is meggyőződhettem, az említett szám ugyanis a tracklista legkönnyebb darabja. Négy nehézségi szint fogad minket a GH2-ben, melyek között nagyon is érzékelhető különbség van. Az Easy módban még csak három ujjadat kell használnod és a hangjegyek is sokkal lassabban jönnek – természetesen nem a szám lassabb, hanem csak sokkal kevesebb hangot kell bejátszanod belőle. Mediumban már négyféle van, és hangjegyből is több van, és így tovább…Hardon és Experten már mind az öt ujjadat kell használnod, az Expert gyk. kész horror, szinte mindegyik hangot meg kell szólaltatnod.

Én Mediumon kezdtem neki a game-nek, és bevallom, kb. tizedikre tudtam csak az első nótának egyáltalán a végére érni. Azután viszont ment minden egyből, mint a karikacsapás. Az ötödik szám után már szélesre tártam az ablakot, hadd hallja az egész utca mit tudok, a tizedik szám után pedig kezdtem rájönni, miért használnak a zenészek pengetőt.

Szerintem most kivételesen megéri a zsebbe nyúlni és megvenni a játékhoz a kiegészítőt, főleg hogy rövidesen érkezik a harmadik rész is, nyilván ahhoz is használható lesz majd. Addig is jó sörényrázást, ja és sok kitartást hozzá!

*Kobe*








### MARTIN BELESZÓL!

Elmondhatatlan hangulatú, fantasztikus ritmusjáték, ami a legnagyobb lúzerből is ünnepelt rocksztárt csinál. Színpadra, közönség elé vágytál világ életedben, de nem volt meg a bátorságod? Most itt a lehetőség! Külön extra, hogy van benne multiplayer is, így kooperatív zúzásra is van benne lehetőség, ami maga a mennyország!

### GUITAR HERO II

**REDOCTANE / HARMONYCS**
**MÁS VERZIÓ: PS2**

| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | kiváló |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | kiváló |
| hangulat: | kiváló |

1 - 2 játékos, dd 5.1

✔ nincs nála jobb
X lehetne több ez+az

**9 pont**



















*„Felejtsd el, amit eddig hittél, vámpírok márpedig léteznek!"*
*(Penge 2)*

A Blinx sorozat, valamint a Yoshi's Island (többek között) alkotói ezúttal egy sötét világba kalauzolnak el minket, ahol várhatóan 2-3 éven belül a vámpírpopuláció túlnő az emberiségen, amely 80 millió ember halálát is okozhatja, idővel pedig végleg át is vehetik a teljes uralmat. Az AIB szervezet régóta követi figyelemmel az eseményeket, és most végre eljött az idő, hogy közbelépjen, amíg még nem késő. A speciális Nightwalker Mission Team tagjaként számos veszélyes küldetés vár ránk, ahol végre felvehetjük a harcot a vérszívók ellen.

A csapat tagjai közül páran komolyabb veszteségeket szenvedtek el családjukban, a főszereplő John Lloyd maga is alig élt túl egy 5 évvel ezelőtti támadást. A külsőre erősen Solid Snake-re hajazó főszereplő nem sokat beszél, ellenben megszállottan teljesíti feladatát, ahol többek között Hank Harrison, a csapatfő, Claire Kelly, a mesterlövész, valamint Duane Hanson, a kommunikációs szakértő segíti küldetésében, egyéb csapatokkal együtt dolgozva.

A **Vampire Rain** alapja elsősorban Splinter Cell jellegű küldetések és tutorialok sorozatából épül fel, ahol a vérszívók között elosonva kell speciális létesítményekbe behatolni, elsődleges vámpírfajokat, és így egyben azok leszármazottait kiiktatni, és sorra megritkítani soraikat. Ám itt most mindenki felejtse el a régi dajkameséket, a vámpírok, vagy ahogy a játékban hívják őket, az „éjjeljárók", szinte elpusztíthatatlan veszedelmes lények. Legjobb, ha harcra csak a legvégső esetben kerül sor, ugyanis elég egy apróbb hiba, és pár másodpercen belül a nyakadba lihegnek, és már halott is vagy. Félelmetesen erősek és gyorsak, legtöbbjük pedig első látszatra nem különbözik az átlagemberektől, így sosem tudhatjuk, kiben bízhatunk, és kiben nem. A Vampire Rainben megtanulunk tartani a vámpíroktól, még akkor is, ha idővel rendelkezésünkre áll néhány komolyabb fegyver.

Mindez egy király akciójáték alapja is lehetett volna, ám valami mégsem stimmel. A stuff megjelenésre sajnos nem éppen szemkápráztató, bár annyira csúnyának sem mondanám, egyszerűen csak mai szinten már valamivel az átlag („közepes") alatt van. A küldetések helyszíne egy-két tömbnyi házra korlátozódik, végig sötétben játszódnak, és emlékeim szerint állandóan esik az eső, ami ugyan dob valamit az összhatáson, de valahogy mégsem az igazi.

Lloyd mozgásrepertoárja kajakra Sam Fishert koppintja, így vele nincs is különösebb baj, ám a vámpírok karakteranimációja, főleg támadásnál, majdnem hogy röhejes. Persze akad néhány frissen átalakult vérszívó, azok tényleg félelmetesek, ahogy lassan botorkálva járkálnak fel-alá, mint egy zombi. Az sem éppen bizalomgerjesztő, ahogy egy gyanús neszt meghallva villámgyorsan a helyszínen teremnek körbenézni, ám ahogy meglátnak, és kipécéznek, bugyután szökdécselve rohannak feléd, méghozzá olyan formában, amit némi túlzással talán már 10 éve is megmosolyogtunk volna. Az már más kérdés, hogy ilyenkor az esetek 80 %-ában meg is ölnek. Például pisztollyal esélyünk sincs, a komolyabb plazma géppityuval már akad esély, feltéve, hogy van időnk az egész tárat beleereszteni. Egyedül sniperrel érdemes leszedni őket, de csak akkor, ha van időnk és lehetőségünk fejlövésre, és nem csődítünk vele magunkra további vérszívókat.

A küldetések lényege a Splinter Cellhez hasonlóan eljutni A pontból B pontba, méghozzá lehetőleg úgy, hogy ne vegyenek észre, ugyanis itt most tényleg az életünkkel játszunk. A játék tele van scriptekkel, és általában mindig csak egy fajta út létezik, úgyhogy ha elakadnánk, pl. csak egy megfelelő párkányt, vagy létrát kell keresnünk. Sam Fisherhez hasonlóan speciális technikai eszközök is a rendelkezésünkre állnak, a legfontosabb pedig a Necrovision, afféle hőtérkép, melynek segítségével könnyedén kiszűrhetjük a vámpírokat az emberek közül. ha ez megtörtént, onnantól az adott szörny látómezeje is megjelenik radaron, így az MGS-ről koppintva lopakodásnál ez az előny is nagy segítségünkre lesz.

A legfőbb baj azonban nem is feltétlenül a gyengébb grafika, ugyanis az hamar megszokható, és a feelinges bejátszások, valamint ütősebb zenék részben kárpótolnak is. A legfőbb gond inkább a belassult játékmenettel van, ha ugyanis nem képes minket folyamatosan áthatni a Penge jellegű sztori feelingje, akkor hamar realizáljuk, hogy egy max előző generációs színvonalú uncsi (Splinter Cellt koppintó) lopakodós játékról van szó, ahol az esetek döntő többségében szimplán egy-két sétafikáló vámpír között kell elosonni, a hamar megunható egy-két háztömbnyi klisé helyszíneken akrobatikázva, ezt megspékelve egy-két kisebb tűzharccal.

Borzasztóan dühít, hogy a témából nem voltak képesek többet kihozni, pedig nyugodtan elmondhatom, hogy már önmagában a körítés is elviszi a hátán a Vampire Raint, ám a legtöbb játékosnak egyszerűen nem fogja bevenni a gyomra ezt a szegényes kivitelezést, valamint a belassult játékmenetet. Mégis valamiért mindig volt kedvem és hangulatom kisebb szünet után játszani vele, valami varázsa tehát mégis van neki …

*Krisztián*
*rajkrisz@freemail.hu*

## MARTIN BELESZÓL!

Elképesztően gyenge stuff, szerintem Krisz túlságosan is elnéző volt vele, és szokásához híven túl óvatosan fogalmazott, amikor értékelte – ha jól emlékszem 5 pontot adott rá, amit a Konzol jó híre, és egy kínzó belső kényszer miatt sietve redukáltam háromfélre. Bármikor találsz ennél jobb játékot, amire a pénzedet költheted. Bátor vagy, ha mégis belenyúlsz!

## VAMPIRE RAIN

**MICROSOFT GAME STUDIOS / ARTOON**
**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS**

| | |
|---|---|
| grafika: | siralmas |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | elmegy |

1 játékos (2-8 xbox live), 16:9, dd 5.1, 480p/720p/1080i, 72 kb mentés

✔ kiváló ötlet: splinter cell vérszívókkal
X kevés gamernek fog tetszeni, csak 60 hz

**3.5 pont**

# Z KATEGÓRIÁS TENCHU














Feudális Japán… a káosz időszaka. Hírnév, jólét és háború árnyékában lapulnak mindazok, akik élnek, és az éjszaka leple alatt gyilkolnak… ők a ninják. Az árnyékvilágában bujkálnak, életüket kockáztatják, és történelmet írnak, habár nevük örök rejtély marad. Állj közéjük te is, válaszd te is az árnyék útját...

Pontosan 9 éve már, hogy az első Tenchu napvilágot látott PS-en. Ez nem sokkal azelőtt történt, hogy '98 nyarán megkaptam volna szülinapomra a kis szürke masinámat, így egy barátomtól kölcsönkapott gépen volt szerencsém először kipróbálni. Haverjaim szemében ez ma már viccesnek tűnhet, de bevallom őszintén, kezdetleges konzolos gyakorlatommal még nem igazán vágtam a játék lopakodós lényegét, így az esetek döntő többségében szimplán csak kardozással teltek a küldetéseim. Ironikus módon pont akkoriban jártam ninjutsura, de igazi kedvencemmé csak a második résztől vált a sorozat, ám utólag beszerezve az első részt, már ott is profi ninjává edzettem ki magamat. Azóta persze tucatnál is több folytatást meg kiegészítőt ért meg a sorozat, és időközben 360-ra is ellátogatott egy nextgen(?) epizód.

A játékmenettől eltekintve is van bennünk egy alapvető elvárás, hogy minden sorozat következő generációs ugrása nyújtson valami komolyat. Mindenesetre ha másnál nem is, de technikailag illik odatenni magukat a fejlesztőknek, már pedig a Tenchu Z esetében nagyon nem így van, de legalább az átvezetők dobnak valamit az összképen. Habár én a stílusossága miatt mégis egy „elmegy" grafika mellett döntöttem, azért joggal pályázhatna a „siralmas" értékelésre is, hiszen számos nagyságrendekkel szebb SD játékot ismerek, még akkor is, ha a végleges verzióban hála az égnek szinte az összes helyszín szebb, mint a letölthető demóban látható kikötő.

Persze ne ítéljünk rögtön a külső alapján, hanem koncentráljunk egyben a belső értékekre is. A játékmenet szerencsére tipikusan tencsus, nem sokat veszített stílusából, persze ha gonoszkodni akarnék, mondhatnám azt is, hogy még mindig olyan, mint PS-en. Akárhogy is, pl. egy nextgen Splinter Cellben tapasztalható AI-vel mindenesetre össze sem vethető, az őrök néha az árnyékban is simán kiszúrnak, olykor meg akkor sem vesznek észre, ha közvetlenül mögöttük döföm le egy kétségbeesetten hörgő társukat, de azért megteszi. Tegyük azért hozzá, hogy hiába is bugos, normál esetben továbbra is jól működik a bujkálás. Mozgásrepertoárunk elég bő, támadhatunk sarkok mögül, háztetőkről, lapulhatunk bokrok mélyén, vagy épp a víz mélyén várhatjuk ki egy nádszállal lélegezve, amíg el nem múlik a veszély, tehát a játékélmény egyáltalán nem olyan rossz, mint ahogy az elsőre tűnik.

A tartalmat tekintve már felcsillan némi remény, hiszen legalább 50 küldetés áll rendelkezésünkre, amely elsőre soknak tűnik, ám a legtöbbje sajnos igen sablonos. Általában főmuftikat kell kinyírni, vagy valakivel beszélni kell, esetleg segíteni neki. Apróbb kivételeknél pedig mindenkit meg kell ölni a pályán, vagy követni kell valakit feltűnés nélkül.

Szerencsére a pályák kialakítása legalább igen szabados, így a cél eléréséhez sokféle utat választhatunk. Pl. besurranhatunk a hátsó ajtón, közvetlenül megtámadhatjuk a két őrt a főbejáratnál, vagy a kampó segítségével szimplán tetőről tetőre ugrálva behatolhatunk az egyik ablakon. A küldetések között látogatást tehetünk az igen szűkösre szabott Ninja faluban, ahol számos kiegészítőt vásárolhatunk a missziókon szerzett aranyon, és fejleszthetjük képességeinket is. A játék legnagyobb erénye pedig a max. 4 személyes online/system linkes kooperatív mód.

Rikimaru és Ayame kiestek, ellenben kapunk egy igen kezdetleges karaktergenerálót, de hozzá kell tennem, ilyen ronda nőket bizony ritkán látni játékokban. A sztorit apróbb átvezetőkkel tárják elénk, és természetesen csak a játék végére bontakozik ki. Azt hiszem ez esetben nem nagy bűn spoilereznem, hogy mindössze arról van szó, hogy ninják vagyunk, ahol hidegre tesszük a rosszfiúkat, akik közül jó páran illegális üzletekbe keverednek, megkeserítve a szegények sorsát.

Bizony, bizony, az ég adta világon senki nem hibáztatna, ha én most a Tenchu Z-t nemes egyszerűséggel lehordanám a sárga földig, de a poén az, hogy amilyen hótgagyira sikerült szegényke, olyannyira tetszik is (sőt külön kértem, hogy tesztelhessem :), és abban is biztos vagyok, hogy minden Tenchu rajongónak meg fog dobbanni a szíve, amint lenyom benne egy küldetést. A Tenchu Z gyakorlatilag SEMMIT újat nem tesz hozzá a sorozathoz, de nem is vesz el. Esetleg a pöcegödröt említhetném mint új ötletet, melybe ha beleesünk, utána füstölögve bűzölgünk, felhívva ezzel magunkra a figyelmet, és az sem rossz móka, ahogy az elhúzható ajtókon át döfjük le a szamurájokat.

Nézzük a játék jó oldalát, a sorozat immáron elérhető 360-on is, full retro feelingje van, tartalmas, és véleményem szerint az igazi Tenchu fanoknak már pusztán az online kooperatív mód miatt is megéri elgondolkozni rajta. Hozzám hasonlóan ők is láthatnak benne fantáziát, bár tegyük hozzá, tizenakárhány ezret 100 %, hogy nem adnék érte, de néhány ropiért már erősen meggondolnám.

*Krisztián*
*rajkrisz@freemail.hu*

## MARTIN BELESZÓL!

De jó így visszagondolni arra, mekkora flash-t jelentett nekem az első playstationös Tenchu! Számtalan módon végigjátszottam az összes pályát, kombinálva a felszereléseket, mérgezett rizzsel csalogatva az őröket, tízpercekig lapulva a háztetőkön, hogy a strázsák útvonalát kifigyeljem. Azok a lélegzet-visszafojtós lopakodások, hogy egyszer se vegyenek észre, azok a hangtalan kivégzések. Örök élmény marad, szép emlék. Nagyon szerettem. Az ilyen programokra élvezet emlékezni. Erre az újra szerintem nem fogsz.



## TENCHU Z

**MICROSOFT GAME STUDIOS / K2 LLC**
**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS**

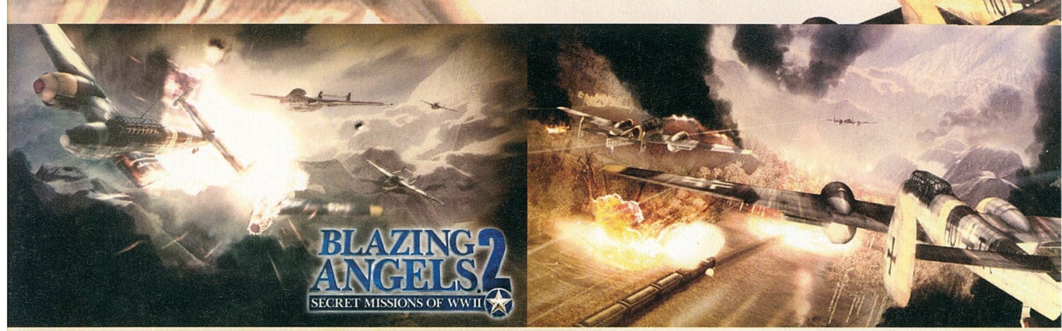
| | |
|---|---|
| grafika: | elmegy |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | közepes |

1 játékos (2-4 xbox live), system link, 16:9, dd 5.1, 480p/720p/1080i, mentés 72 kb

✔ retro feeling, online kooperatív mód, tartalmas
X szinte kizárólag csak tenchu fanoknak ajánlható

**5 pont**

# A TITKOS BEVETÉS












Közvetlenül az első rész izgalmas sztorija után idén nyáron újra belevethetjük magunkat egy újabb második világháborús Blazing Angels kalandba, ahol ezúttal a harmadik világ kísérleti fegyverei, valamint egy végső nagy tömegpusztító fegyver ellen vesszük fel a harcot, felvonultatva közben a mi oldalunkon is számos új kísérleti fegyvert és speciális repülőt. A **Blazing Angels 2: Secret Missions** által most a fél világot beutazhatjuk, méghozzá Párizstól kezdve Rómán át egészen Moszkváig, beleértve olyan egzotikus helyeket is, mint Kairó, vagy a Himalája legmagasabb hegyei. Minden küldetés rejt valamilyen meglepetést magában, és általában extrém kihívások elé állít miket. Egy elit pilóta szerepébe csöppenhetünk bele, aki egy titkos csapat tagja.

A 18 küldetés a lehető legváltozatosabb légiharcokat vonultatja fel nekünk, kezdve a Csendes-óceán feletti háborútól egészen az orosz repülőterek bombázásáig, vagyis szinte mindent meglelünk benne, amire csak vágyhatunk harci pilótaként. Valós, vagy kevésbé valós igazságalapon nyugvó háttérsztorik, valamint vadabbnál is vadabb légimanőverek.

A sztorimód mindenek előtt egy kis tutoriallal kezdődik, ahol az irányítás mondhatni szinte rögtön kézre áll. Ami már komolyabb odafigyelést igényel, azok a különböző lőfegyverek, rakéták valamint bombák megválasztása, hiszen modellenként más és más áll a rendelkezésünkre. A bumperekkel aktiválhatjuk az elsődleges és másodlagos fegyvereinket, a d-paddal pedig különböző parancsokat adhatunk ki csapatunknak, az X-szel egy további védekező fegyvert aktiválhatunk. Aki kicsit is konyít valamit a repülős cumókhoz, szinte rögtön rá fog érezni a játékra, hiszen igazán könnyedén irányítható. Akinek mégis problémát okozna ez, az választhatja a – szerény véleményem szerint – csak full amatőröknek ideális árkád irányítást.

Hogy a 18 igen komoly küldetést mind sikeresen végrehajthassuk, mindig rendelkezésünkre állnak a legújabb kísérleti repülő változatok, valamint speciális fegyverek, amelyek inkább már a futurisztikusabb oldaláról mutatják be a II. Világháborút, és kissé elvonatkoztat az első rész realisztikusabb stílusától. Persze a több, mint 50 repülő típus kavalkádja mindenképpen dicséretre méltó.

Feladataink során veszélyes hegyek és dombok között kell manőverezni, és felhők között cikázva legyőzni ellenségeinket, ám ezúttal a változatos időjárás is közrejátszik, úgymint havazás, eső, turbulenciák, valamint az éjszakai küldetések. Újdonságnak számít még a hangár, egy afféle repülőgarázs, ahol kedvünk szerint tuningolhatjuk repülőinket, legyen szó a külsőről, vagy speciális technikai felszerelésekről, sőt a Live-nak köszönhetően saját jelzésű csapatokat is létrehozhatunk.

A grafika az első részhez hasonlóan inkább csak stílusos, mint ütős, és jellegzetesen ismét előfordul némi V-sync probléma forduláskor, de talán már közel sem olyan extrém formában, a látvány egyébként is sokat javult, hála a különböző új grafikai effekteknek. Persze elegendő megnézni egy Ace Combat 6 demót, és máris lehet elképzelésünk róla, hogy hogyan is néz ki egy kiváló repülős játék. A Blazing Angels 2 ehhez képest kissé puritánabb textúrákat mutat fel, ahol sajnos nem ritkák a pop-upok, és az apróbb framerate belassulások sem. Az összhatás mégis egész szép, hiszen a grafikai effekteknek hála mégis lesz alkalmunk néha ámuldozni néhány extrém repülőmanőver után.

Az első részhez hasonló lelkesítő háborús zenék, valamint az erőteljes robbanások és egyéb harci zajok is hozzátesznek valamit a játék hangulatához. Érdemes mindenképpen kitenni a feliratot, hogy valamennyire követni tudjuk a sztorit, melyet néhány hangulatos bejátszással ecsetelnek nekünk. Az azonban zavaró, hogy igen hamar kell átfutni rajta, pedig olykor igen létfontosságú az adott feladat szempontjából, hogy pontosan tudjuk, mit is kell csinálni.

Érdemes megemlíteni a multiplayer felhozatalt is, ahol Xbox Live-on és system linken át összesen 16-an küzdhetünk meg egymással, valamint új repülőket is módunkban áll letölteni. A különböző mindenki vs mindenki és csapatalapú játékmódok egész sora áll rendelkezésünkre.

A Blazing Angels 2 egy igényes folytatása lehetne az igen hangulatos első résznek, ám úgy érzem valami mégsem stimmel vele teljesen, hiszen míg az első rész a tipikusan Pearl Harbor – Égi háború jellegű feelinges, propelleres gépek küzdelméről szólt, addig a folytatásban úgy érzem már kissé átestek a fejlesztők a ló túlsó oldalára az újításaikkal, hiszen túl sok a futurisztikus technológia, ami már közel sem hozza ezt a tipikus Blazing Angels érzést. Ötletesnek tartom a repülők szabad tuningolhatási lehetőségét, az 50+ repülőkavalkád pazarnak mondható, a különleges küldetések közben pedig változatos helyszínekkel és időjárással kecsegtetnek. Ellenben fontos megjegyezni, hogy bár az irányítás kézre áll, a játékmenet korántsem kiváló, és hiába is hangulatos, egy idő után olykor monotonítás lesz úrrá a küldetéseken, amelynek következtében még inkább eltávolodik a folytatás az első rész stílusától, és valószínűleg csak egyszer játszod végig, de azért érdemes próbálkozni vele.

*Krisztián*
*rajkrisz@freemail.hu*





## MARTIN BELESZÓL!

Az AC6 demo valóban lélegzetelállító grafikai orgiát nyújt, ám számomra az a játék egyenlő a nullával: kaotikus, túlzsúfolt képernyő, mindenhol csak számok, grafikonok, vektorok, másodpercekig látható ellenfelek. Elvette a kedvem a repülős játékoktól, melyekhez eleve sem volt túl sok hangulatom. Erre jön ez a BA2, amelyben gyengébb látvánnyal, de mégis nyugodtan, élvezetesen repültem, rakétákat, repcsiket kergettem, földi célpontokat támadtam, és hála a pofonegyszerű irányításnak sikerélményekkel gazdagodva önfeledten szórakoztam. A hangulat ismét legyőzte a hi-tech grafikát!

## BLAZING ANGELS 2 - SECRET MISSIONS OF WWII

**UBISOFT**
**MÁS VERZIÓ: PS3**

| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | jó |

1 játékos (2-16 xbox live), system link, 16:9, dd 5.1, 480p/720p/1080i, mentés 76 kb

✔ jól irányítható II. világháborús árkád repülős játék, számos újítás
X első részhez képest esett a színvonal, stílusához képest túl futurisztikus

**7 pont**
















## ŰROPERA

Az emberiség távoli jövője, 2600-as évek. Ahogy azt vártuk, benépesítettük a galaxist, megannyi planétát és naprendszert tettünk lakhatóvá. A kormányzás középpontja azonban továbbra is a Föld, ami a Terra Central Armed Forces pilótáinak is otthonául szolgál. A béke nem tart sokáig, pár bolygó önállósuló törekvései miatt ugyanis megalakul az ADAN Szövetség, akik rajtaütésszerűen megtámadják a Földi Egység csapatait, majd formálisan is háborút indítanak ellenünk. Igen, ellenünk, hiszen a **Project Sylpheedben** az űreposzokban megszokottakkal ellentétben a lázadók leverése lesz a dolgunk.

Már régóta egy olyan programra várok, aminek akár tetszésből, akár nemtetszésből kifolyólag, de a közvélekedéssel teljesen ellentétes értékelést adhatok. Ezért is örültem, amikor a Project Sylpheedet rám osztotta Martin, és titkon reménykedtem benne, hogy most majd egy személyben feltalálhatom a spanyolviaszt. A téma azért is kedves a szívemnek, mert az első rész még Sega Mega CD-n egy nagyon jó shooter volt, az abszolút grafikai felsőkategóriát képviselte, stílusos, élvezetes, egyszóval igazi csúcs volt. Ebben a mostaniban viszont nem kicsit csalódtam.

## SQUARE ENIX?

Jót nevettem, mikor megláttam a doboz hátán lévő feliratot, miszerint ez egy űr-saga a Final Fantasy és a Kingdom Hearts készítőitől, és csak remélni tudom, hogy ennek nem ugrik be senki. A dolog annyiban stimmel, hogy a Sylpheedben is nem kevés történet van, igaz a színvonalára nem mernék megesküdni. A főszereplő egy Katana nevü srác, aki a Rhino-űrhajókötelék fiatal pilótája. Az ő és a többi szereplő története bontakozik ki az átvezető videókban, ami persze nem Oscar-várományos, de arra azért jó, hogy valami folyamatosan hajtson minket előre.

A legjobb játék, amivel a stílusban játszottam, kétségkívül a GC-s Rogue Leader volt, amivel a Sylpheed természetesen nem veheti fel a versenyt, már csak az SW-univerzum miatt sem. De miért nem? Miért nem tudnak egy jó kis space-shootert készíteni manapság? A mostani bika gépekkel már igazán nem lehetne akadály a hardverlimit sem; talán igény nincs rá, na de igény egy közepes shooterre sincs, azt garantálom. A Project Sylpheeddel az a baj, hogy mindvégig ugyanaz a monoton lövöldözés, semmi változatosság, de még a helyszínek is max színükben váltakoznak. Még ez se lenne baj, de a játékmenet sem az igazi: se nem árkád, se nem szimulátor, se nem pörgős, se nem taktikus: semmilyen. A harcot csakis a pilóták folyamatos dumálása dobja fel, ahonnan egyébként a történésekről is értesülünk, és a célpontokat is innen tudjuk meg. Általában csak ki kell irtani egy megadott számú ellenséget, de van, hogy meg is kell védeni az Acropolis nevű anyahajónkat. A másik, hogy az egész játék már a bejelentkező menütől kezdve olyan, mintha eredetileg Xbox Live Arcade-ra szánták volna, és őszintén szólva még mindig dolgozik bennem a gyanú, hogy tényleg így volt.

Ahhoz, hogy a Sylpheeddel tudjunk játszani, először is rendet kell vágnunk a káoszban. A kezelés leírásához nincs hely, de a Tutorialt végignézve rájössz, hogy ez egyáltalán nem is szükséges; a szokásos bal analóg = mozgás, jobb analóg = körültekintés, két ravasz = gáz/fék, két bumper = fegyverek sémát követi. Hozzáteszem, ez a Normal gombkiosztásra vonatkozik, Professionalben annyiban bonyolódik a dolog, hogy ott külön jobbra-balra fordulás is van. Ezen kívül van fegyverváltás, kitérő manőverezés, speciális mozdulatok, radar ki/be, stb. Meg kell hagyni, a program minden eszközt megad a lövöldözéshez. Az egyik leghasznosabb funkció a gáz és a fék együttes benyomásával aktivizálódó Speed Check, ami mindig segít tartani a megfelelő távolságot az ellenféllel szemben.

A sárga kör az aktuális célpontodat jelöli, ami általában a legközelebbi ellenfél, de te magad is tudsz választani célpontot, és végül is ez csak egy segítség, mert anélkül is el tudsz intézni bárkit. Minden fegyverednek, amiket egyébként ki is tudsz fejleszteni, van egy lőtávolsága, ezt mutatja a jobb oldali ábra. A d-paddal utasításokat adhatsz a többi pilótának, ezt kb. szökőévben egyszer használtam, máshol azt írják, hasznos funkció. Van a főfegyverzet, ami közt tudsz váltogatni, ha több van felszerelve a hajódra, és van az orrfegyverzet. Kisebb űrhajók ellen a célkövetős rakéta kiválóan beválik, egyszerre több ellenfélt is ki tudsz vele jelölni. Nagyobb hajók ellen speciális rakéták kellenek, és egyébként az egyetlen veszélyt a játékban az ő lézerágyúi jelentik, ugyanis lelőni más nem nagyon fog. Ebben a játékban csak a támadásra kell figyelned! Nincs páncélzatfejlesztés, ha bekapsz egy találatot, vársz egy kicsit, míg a pajzsod visszatölti magát, de akár el is mehetsz magad feltölteni az Acropolis-hoz, annál is inkább, mert a speciális támadások során a pajzsod energiáját használod el. A küldetések megfelelő tempóban nehezülnek, szóval a stuff a maga határain belül jól működik. A gond az, hogy ez nagyon szűk határokat jelent.

## A GEOMETRY WARS IS JOBB

Ennyi a Sylpheed. Nem rossz játék, inkább csak kevés. Ha minden vágyad egy ilyen shooter volt, elleszel vele, de tényleg csak akkor. Még mindig nem értem, miért nem lehet 2007-ben egy élvezetes programot kiadni a stíluson belül?

*Kobe*

### MARTIN BELESZÓL!

Kínai bazár színvilágú, gagyi kiállású, F kategóriás bénaság, az ég világon semmi köze nincs a frenetikus Mega CD-s elődhöz. El lehet vele lövöldözni, ha az űrhajós cuccokra gerjedsz, de bennem például az égvilágon semmit sem mozgatott meg. Jellegtelen tucatstuff, sokkal inkább költök egy PS2-es 2D-s retro shoterre, mit egy ilyenre.







### PROJECT SYLPHEED

MICROSOFT / GAME ARTS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

| | |
|---|---|
| grafika: | közepes |
| játszhatóság: | közepes |
| szavatosság: | elmegy |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | közepes |

1 játékos, dd 5.1

✔ korrekt űrlövölde lenne...
X xbox live arcade-ra

**5.5 pont**

# IGAZI JAPÁN ÍNYENCSÉG




Érdemes lenne a cikket most valamilyen különleges bevezetővel kezdeni, ám sajnos be kell valljam, eléggé hadilábon állok a 2D-s shooterekkel (főleg a japán stílusúakkal), így ez esetben most alaposan utána kellett járnom néhány infónak, mert saját tapasztalataimra sajnos most nem nagyon támaszkodhattam… habár úgy emlékszem, hogy a(z általam is sokat nyüstölt) SEGA Virtual On: Oratorio Tangram DC-s címe kifejezetten kapcsolódik a témához, még akkor is, ha az már full 3D-s volt.

A **Senko no Ronde** egy egészen új oldaláról kívánja bemutatni a shoot'em up stílust. A 2004-ben megjelent játéktermi lövölde kisebb sikert aratott Japánban, és nem is olyan meglepő, hogy a DC fanok ki akartak harcolni egy konzolverziót, ám a „kampányból" végül nem lett semmi. Ironikus módon most 2007-ben Európában végül mégis megtalálta az útját konzolos játékosok felé 360-on, hála a Ubisoftnak.

Az erősen japán beütésű mangás játék tulajdonképpen egy igen érdekes keveréke a klasszikus shoot'em upoknak, és a modernebb árkád verekedős stuffoknak. Először is válasszunk a számos jellegzetes mangafigura közül egy számunkra megfelelő meches szereplőt. Természetesen ezek mind rendre eltérnek egymástól gyorsaságban, védekezésben, és egyéb pontokban, ám a játékmenet csak részben változik ettől. A stílusnak sok más képviselőjével ellentétben itt most nem ellenfelek ezreivel kell farkasszemet nézni, hanem mindig csak eggyel, méghozzá duel felállásban, mint egy szokványos árkád verekedős progiban, mech a mech ellen.

Három fő gombbal aktiválhatunk távolsági támadásokat. Pl. rendelkezünk egy fő fegyverrel, egy közelharci támadással, és végrehajthatunk különböző kombókat is. Minden karakter masinája képes egy különleges támadásra, ahol különböző fajta távolsági offenzívákat hajthatunk végre, ide sorolhatóak pl. a célkövető rakéták, és lehetőségünkben áll teleportálni is. Ezáltal a Senko no Ronde egyben lehetőséget ad némi taktikázásra is a harc folyamán, tehát nem csak agyatlan lövöldözést kínál.

Fontos megjegyezni, hogy nem áll módunkban sortűz alá vetni ellenfelünket. Minden fegyvert után kell tölteni egy idő után, így fontos az időzítés. Minden mechet két aura jellegű gyűrű vesz körül. A külső szimbolizálja a fő fegyvert, a belső a másodlagost. Ezt érdemes szem előtt tartani, különösen ha komolyabb ellenfelek ellen állunk ki. Vészhelyzet esetén persze mindig ott van az A gomb, amely egy nagyobb löketet adva segít nekünk, hogy elhúzzuk a csíkot, ha sarokba lennénk szorítva.

Külön említésre méltó a Boss mód, amikor a bal ravaszt aktiválva egy fél képernyőt betöltő monstrum gépezetté változunk át, ám csak rövidebb időre, így itt is alaposan válasszuk meg az időzítést, főleg, hogy közben igen lomhákká is válunk.

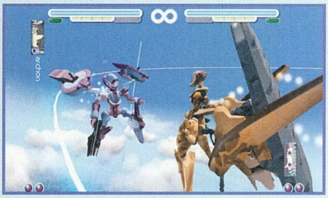
Ha kiveséztük a Story módot, az alap történeti szálon újra végigfuthatunk a Score Attack módban is, ahol természetesen elsősorban a pontszámok rekordjának megdöntése a cél. Multiplay-re offline és online is van lehetőség, amit bár fejlesztői gépre kapott tesztelői verzióm miatt sajnos nem tudtam kipróbálni, de úgy olvastam, hogy amúgy is relatíve kevés játékost találunk Live-on, és az a kevés is általában kőkemény profi japán gémer, aki pillanatok alatt elgyepál.

Némi netes kutatómunka után rá kellett jönnöm, hogy a grafika sajnos nem sokat fejlődött a 3 évvel ezelőtti játéktermi elődhöz képest, bár a látvány nem olyan rossz. A játék színvilága igen gazdag, a madárperspektíva stílusosan mutatja be a helyszíneket, és a magas felbontás is jót tesz a megjelenítésnek, de azért lehetett volna valamivel részletgazdagabb textúrákat is felmutatni. Kisebb vigasz, hogy a harcok olykor elég látványosak is tudnak lenni.

A hangok talán a legkorrektebbek az egész játékban, hiszen nem csak a techno zenék tipikusan japánosak, hanem a karakterek hangjai is jellegzetesen mangásak, melyhez nem is nagyon nyúltak, helyette angol felirattal követhetjük az eseményeket. Na persze ne számítsunk semmi komoly sztorira, és jó eséllyel alig fogunk belőle érteni valamit, ám a mangás feeling mégis simán elviszi a hátán az egész játékot.

A Wartech: Senko no Ronde egy egyedi árkád játék, mely meglepő módon pont 360-on landolt (jöhetett volna pl. inkább PS2-re is). A szűkre szabott lehetőségeinknek, valamint a fura játékmenetnek, és dinamikátlan irányításnak hála maximálisan rétegjátéknak nevezhető, így nem biztos, hogy jó ötlet volt az európai megjelentetése a Ubisofttól. Arról nem is beszélve, hogy tartalmát tekintve sokkal szívesebben sorolnám a letölthető XBL címekhez, mint a teljes árú 360 nextgen játékokhoz. Botrányos módon mégsem így van, pedig nem lenne nagy baj a játékkal, de azért mégis nevetséges ennyi pénzt elkérni érte 360-on. Éppen ezért kizárólag azoknak tudom ajánlani, akik kifejezetten az ilyen egyedi japán shoot'em upokra vannak rágerjedve, esetleg ínyenc gyűjtők.

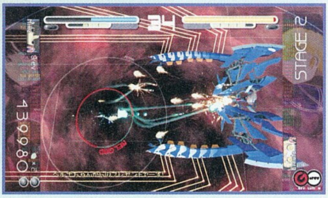
*Krisztián*
*rajkrisz@freemail.hu*
















## MARTIN BELESZÓL!

Siralmas a grafikája, a játszhatósága, a hangulata, minden összetevője gyenge. Ezt a játékot véleményem szerint inkább kerüld el, hacsak nem vagy az ilyen kaotikus mechás hulladékok rajongója. Összehasonlíthatatlanul minőségibb cuccok tömkelege kapható 360-ra, inkább válogass azok közül.

## WARTECH: SENKO NO RONDE

UBISOFT / GREV LTD.
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

| | |
|---|---|
| grafika: | közepes |
| játszhatóság: | közepes |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | közepes |

1 - 2 játékos (2 xbox live), 16:9, dd 5.1, 480p/720p/1080i, mentés 164 kb

✔ egyedi japán shoot'em up 360-on
X maximálisan rétegjáték

**5 pont**

# Szörnyecskék 3 – A Spawn misszió




Titkon mindenki szeretne a gonosz szerepében lubickolni, ártatlan embereket mészárolni, otthonokat feldúlni, a hét főbűn mindegyikében megmártózni, lelkeket learatni, hogy még a legbátrabbak is csak suttogva merjék kiejteni a nevét. A Codemasters nyáron megjelent 3D-s kalandjában az **Overlord**ban mindezt megtehetjük – és annál még sokkal többet is! Anithéroszunk egy – a holtaiból feltámasztott – pokoli teremtény, az Overlord lesz, akinek végzete szerint a gonosz uralma alá kell hajtani a földeket, szolgasorba taszítani az embereket, meg hasonló turpisságok. Na persze a játék nem ilyen egyszerű, hogy csak megyünk és gyakunk, és mi leszünk automatice a sátán, hiszen mint az majd kiderül, bizonyos pontokon lesznek választási lehetőségeink, melyek csokorba gyűjtve bizony kihatással lesznek a végeredményre is – vagyis, akiknek nem tetszik az alapfelállás, az egy jóval barátságosabb endinget is összehozhat, ha akar. Na, de ne szaladjunk előre ennyire, hiszen egyelőre ott tartunk, hogy feléledtünk, gyengék is vagyunk, kevesek is vagyunk, a setét tornyunk romokban, egyelőre csak a gizdulás megyen', de az elég jól. Szerencsénkre azonban már kezdettől fogva akadnak csatlósaink, akik a pokolhierarchia-létra virtuális megmászásnak terhét jelentős részben leveszik a vállunkról.

ők lennének a minionok. Ezek a bárgyú, leginkább gremlinekre emlékeztető szörnyecskék a leglojálisabb és kutyahűséggel rendelkező segítőtársaink, akik elengedhetetlen és pótolhatatlan útitársaink lesznek a kalandban. Sőt, nélkülük nagyon létezni sem fogunk tudni, azt garantálom. Mivel a játék elején Overlordunk még elég ramaty fizikai és mentális állapotban leledzik, akár egy sima kettő az egy elleni küzdelemben is képes feldobni a pacskert. Ergo gyorsan kikövetkeztethetjük, hogy a minionoknak nagy szerepe lesz a harcokban, főleg a tömegesen ránk támadó, illetve az egyre jobb fizikummal rendelkező erősebb lények ellen, de a felhasználási lehetőségük nagyon hamar nagyon kitágul majd. Persze nem áll végtelen számú minion a rendelkezésünkre: a halott lelkek után maradt életerő begyűjtésével lehet számaikat a túlvilágon növelni, majd az erre a célra szolgáló portálokon megidézni őket, de csak korlátozott mennyiségben, ami kezdetben tízet jelent. Ahogy haladunk előre a játékban és rátalálunk a különféle totemoszlop darabokra, velük növelhetjük a megidézendő szolgák számát, egészen a maximális 50 darabig (de ez csak jó sokára lesz elérhető).

Miért van szükségünk ennyi kreatúrára? Mert mindent velük fogunk csináltatni, a kapcsolók aktiválásától az ajtónyitogató szerkezetek tologatásáig! Bizony egyes feladatok adott számú miniont kívánnak, és ez a játék előre haladtával bizony egyre csak nőni fog. Hogy csavarjunk még egyet a dolgon, áruljuk el: összesen négyféle minionfajtát találunk a játékban, ezek közül egyedül csak az alap barna lesz aktiválva automatikusan, a másik hármat (zöld – immúnisak a mérgezés ellen; kék – járnak a vízen, és egyéb hasznos tulajdonságokkal is rendelkeznek, mint például a gyógyítás; vörös – tűzállóak, és képesek különféle varázslatokra) nekünk kell megnyitni a falkához tartózó minion-kas megtalálásával, és a tornyunkba való teleportálásával. A torony, ami egyébként nem csak pihenőhelynek számít, hanem sok egyéb helyszín is innen érhető el (plusz van egy aréna mód is a pincéjében) külön megérne egy misét, hiszen kezdetben totál lepusztult, de ahogy teljesítjük a küldetéseket, abban az ütemben indul fejlődésnek. Itt található egyébként a nagy teleport is, ahonnan a további pályaszakaszok lesznek elérhetőek a jövőben.

Mivel sajnos a játék csak egy oldalt kapott, és a Márti a lelkemre kötötte, hogy 5000 karakter, távirati stílusban kell befejezni a tesztet. A game szavatossága elképesztően hosszú, hatalmas világok, és jó kacifántos, hosszú pályák jellemzik, pár napig tartó folyamatos élvezet, szünetekkel pedig akár egy hétig is eltarthat, mire kipörgetjük. A tartalmi részére sem panaszkodhatunk, hiszen tonnányi mennyiségű dolgot préseltek bele, ott van pl. a minionokkal való pepecselés. Fejleszthetjük őket is, különféle varázslakat kaphatnak, illetve fel is fegyverezhetjük őket. A csapat maximális (százalékos) erejét ugyanis feltornászhatjuk akár 400%-ra is, ehhez minden hordatagnak a legpöpecebb (négyféle) felszerelési cucc megszerzése a cél. Igaz, utána viszont vigyázzunk rájuk, hogy el ne halálozzon a halálbrigád (a kék minionok a későbbiekben képesek lesznek feltámasztásra is, onnantól ez nem gond). A minionok egyébként is haláli fazonok, igazi szolgalelkű, buta kis toddy-k, aki egyszerű elméjükkel szolgálnak minket. Bármit találnak, örülnek neki, és azt jó kutyuli módjára urunknak be is szolgáltatják. Ja, tartalmi rész: szóval lehet majd tuningolni az Overlordot is varázslatokkal, cuccokkal, és idővel megnyílik majd a kovácsolási lehetőség, amivel még királyabb cuccokat állíthatunk elő. (Ez is egy külön minijáték, iszonyat mennyiségű variációval.) Persze a teljesítményünkre is koncentrálnunk kell, hiszen nem mindegy, hogy milyen irányban indul el a karrierünk. Sokszor kell majd meghoznunk ezzel kapcsolatos döntéseket (még csajozni is lehet majd!), és bármelyik utat is választjuk, oda kell figyelni arra, hogy vagy a hét fő bűnt, vagy a hét fő erényt mindig elkövessük vagy betartsuk. A kezelésről semmit nem kell mesélnem. Rém egyszerű, de mivel a két analóg kar közül egyikkel az Overlordot, másikkal pedig a hordát irányítjuk (valós időben), néha hiányzik majd a kameraforgatás (a ravasszal azért irányba lehet állítani), és egyes helyekre, ahova csak a minionokat tudjuk beküldeni, elkelne egy alternatív kameranézet vagy zoom lehetősége is (mert néha beláthatatlan a terep). Egyébként tényleg nagyon klassz az irányítás, és nagyon tetszett, hogy el lehet lustulni a játékban, hiszen a kis minionok mindent megcsinálnak helyettünk automatikusan.

A játék kinézete ultrabrutál, elképesztően részletes a világ, és még akár 50 figura esetében sincs semmiféle belassulás. Látvány tekintetében nagyon-nagyon ott van a cucc, az eddigi egyik legszebb 360 játék, ezért is nem értem, hogy a Nintendónak minek kellett kijönnie azzal a pocsék hardverrel, mert ehhez képest a Zelda ToP N64-es színvonal. Az, ahogy minden egyes helyszín egyedi hangulatot áraszt magából, legyen szó akár sivatagról vagy az elf erdőről, igen komoly koncepcionális háttérmunkáról árulkodik, rengeteg különféle szerzet népesíti be a világot, mindegyik dumál, pofázik, ugat. Nagyon meleg, mivel a game amúgy is tömve van feketehumorral, szarkazmussal, és egy csipet irónia is kihallatszik belőle, szóval aki tud angolul, az végigröhögi ezt a sok idióta fuckolást, élükön varázsló segítőtársunk beszólásaival. A game világa egyébként sokat merít a Gyűrűk Urából, és nekem a főszereplőről rögtön a Spawn képregények ugrottak be. Szóval az Overlord minden szinten kivételesen jól teljesített, az összkép is több, mint meggyőző, ergo kötelező vétel mindenkinek, tuti nem bánjátok meg. Én meg várom a folytatást!

*duda911*

## Martin beleszól!

Az Overlord az egyik legundorítóbb emberi tulajdonságra alapoz, mégpedig mások csicskáztatására, de a fene vinné el, viccesen csinálja, ezért megbocsátunk neki. A kilenc pontot a szokásos csipis túlzásnak érzem, de ezúttal nem nyúltam bele az értékelésbe, hadd legyen gyereknapja ennek a rabszolgahajcsárnak...







## Overlord

**CODEMASTERS**
**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS**

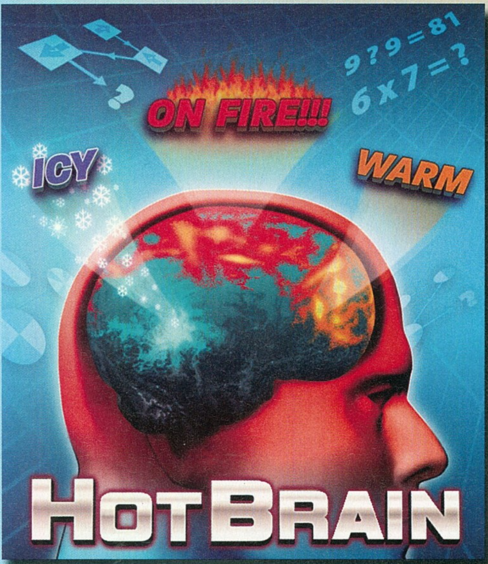
| | |
|---|---|
| grafika: | kiváló |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | kiváló |
| zene / hang: | kiváló |
| hangulat: | kiváló |

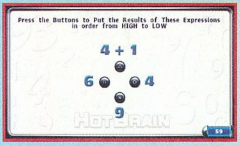
1 játékos (2 online)

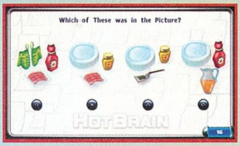
✔ minden klappol
✕ semmi különös

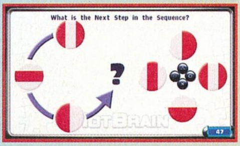
**9 pont**

# AGYFORRALÓ




Régebben a terveim között szerepelt egy olyan cikk megírása, ami arra világított volna rá, hogy az alkalmi játékosok megnyerésére irányuló harc során megszületett két legrosszabb játék a Nintendogs és a Dr. Kawashima's Brain Age. Mégis mindenki ezeket kívánja klónozni, és hiába lesz minden új verzió sokkal jobb az eredetinél, valamilyen furcsa oknál fogva mégsem fogy ezekből még a tizede sem, és ami még meglepőbb, az újságok értékeléseiben is rendre alul maradnak (pedig az elmúlt két évben a Nintendogs-nál kb. 5 jobb állatnevelgetős játék jelent meg). Sajnos ezt a témát most félre kell tennünk, a fenti jelenség okainak vizsgálatára ugyanis nagyon kevés a fél oldal, már csak azért is, mert szeretnék néhány mondatot írni a **Hot Brain** című játékról is, ami a Midway próbálkozása az agyfejlesztő játékok piacán.

Ami első körben egyértelműen megkülönbözteti a Kawashima cuccoktól, hogy a Hot Brain egyértelműen *játék*: nem egymás mellé dobált ötletek halmaza, van a játéknak struktúrája, áttekinthető, nem tömik a fejünket Gyurcsók József-féle hülyeségekkel az agyunkról. Öt készségcsoportban külön-külön tudjuk tesztelni és fejleszteni a logikánkat, memóriánkat, matematikai tudásunkat, nyelvhelyességi ismereteinket és koncentrációs készségünket. Minden kategóriában háromfajta feladat található három különböző nehézségi szinttel. Ezekkel természetesen játszhatunk külön-külön is (bár a nagyobb komplexitású feladatok csak azután választhatók, hogy az easy fokozatot letudtuk), ha azonban teljes tesztet kívánunk készíteni, akkor a véletlenszerűen választódnak ki a kategóriák képviselői – még nagyobbá téve a kihívást.

Ami meglepően jóvá teszi a Hot Braint, az a változatossága, két logikai játék között ugyanis nem annyi a különbség, hogy az egyiknek zöld háttérszínt adtak, a másiknak pedig kéket, hanem tizenöt valóban különböző minijátékot kapunk a pénzünkért. Ez a tizenöt azonban bármennyire is szórakoztató, *kevés*. Hiába a nehézségi szintek, hosszú időn keresztül játszva kiismerhetővé válnak a feladatok (még akkor is, ha a megoldásaik nyilvánvalóan minden alkalommal különböznek), és bár statisztikából megnézhetünk rengeteg fajtát, nyomon követhetjük akár hosszú időn keresztül is az elhülyülésünket, vagy tolhatjuk multiban is, ez a játéktípus mégsem a maratoni szavatosságáról híres. Így marad számunkra egy szép grafikájú, igen szórakoztató agytorna – egészen addig az egy-két hónapig, amíg nem jön következő. És higgyétek el, jönni fog.

*Vega*
*vega576@freemail.hu*

## HOT BRAIN

**MIDWAY / MIDWAY SAN DIEGO**
**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS**

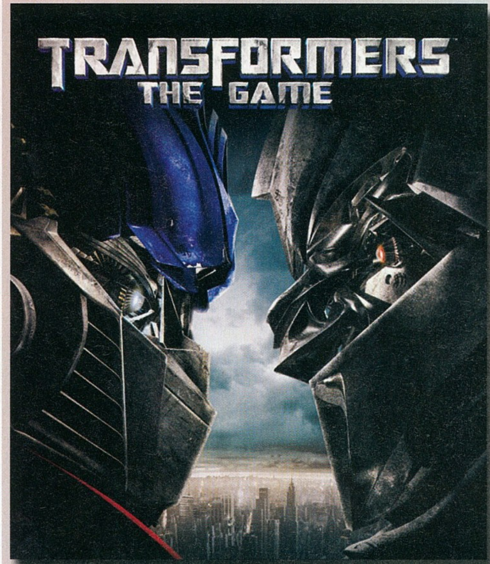
| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | jó |

1 - 4 játékos,
mentés 352 kb

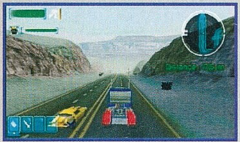
✔ az egyik legötletesebb agytornás játék
✕ néhány hét után nagyon kiismerhető

**6.5 pont**

# DOBOZÍGÉRETEK





675 millió dollár. Jelen cikk születésének pillanatáig ennyi pénzt hozott világszerte az új Transformers film. De nem csak ezért tekinthetünk rá az év egyik kellemes meglepetéseként, hanem azért is, mert meglepően nézhetőre sikeredett, indokolt tehát a siker. És mi lesz a sikeres filmekből? Bűn rossz játék-átirat. Csemegézzünk hát a játék dobozán felsorolt ígéretekből.

*„Vegyél részt a két oldal epikus csatájában"*

Vesz a halál. Legalábbis nem így, nem ilyen formában. Harc óriásrobotokkal – ez okés. Elég sok irányítható karakter – ez is rendben lenne. De az a fajta, végletekig egyszerűsített button-mash, ami itt zajlik, az túlzás. Jönnek a helikopterek, tankok, óriásrobotok, valamiért dühösek ám nagyon ránk, meg kell őket regulázni. Kiváló sztori. Az „epikus" szó ilyetén megcsúfolása különösen fájó, a monoton sokkal találóbb kifejezés lenne: haladunk, lövünk, haladunk, gyakunk, gyakunk, haladunk, lövünk.

*„Teljes mértékben interaktív és rombolható környezet"*

Azon kívül, hogy ezt lassan minden játék borítójára ráírják, jobban belegondolva az esetek többségében semmi funkcionalitással nem bíró feature rejtőzik a szavak mögött. Itt pontosan ez a helyzet, nem kívánom összehasonlítani az interaktív és rombolható környezetet mondjuk a Strangleholdéval – ott talán kicsit komolyabban vették a dolgot.

*„Repülj, vezess, harcolj és lövöldözz irányítható Transformerek teljes seregével"*

És ha a fenti dolgok még nem vennék el az ember kedvét, akkor itt van az irányítás: a nagykonzolos verziókban szimplán csak rossz, itt viszont egyenesen pocsék a kontroll. A d-pad és a többi gomb harmonikus használatát nem sikerült megvalósítani, néha vakon megyünk bele a semmibe, harcnál pedig az auto-lock hiányában hozzávágjuk a PSP-t a földhöz. A legmókásabb az egészben, hogy a nehézség belövése még így sem sikerült, ugyanis a használhatatlan irányítás ellenére is nevetségesen könnyű lett maga a játék – toleránsak az ellenfelek, mosolyogva megvárják a bénázásunkat, hogy aztán lecsapdoshassuk őket.

## SZÉGYEN-GYALÁZAT

Meglehetősen keményen fogalmaztam az eddigiek során, és talán némi magyarázattal tartozom a miértet illetően. Kreatív fejlesztőstúdiók tucatjai mennek tönkre évente amiatt, mert az ötleteik nem jutnak el a megvalósítás fázisáig, hiszen a kiadók nem kérnek a munkájukból. Eközben a mézesbödön közelében lévő más stúdiók emberi mércével felfoghatatlan profitot realizálnak azzal, hogy fél év alatt összehányt produktumuk dobozán egy ismert film logója díszeleg. Zárásként két friss adat: Angliában a Transformers hetek óta vezeti az eladási listákat. Az összesített eladási listák éléről nagy nehezen egy Bioshock nevű játék volt csak képes nagy nehezen a második helyre szorítani. Merre tart a világ?

*Vega*

## TRANSFORMERS - THE GAME

**ACTIVISION / SAVAGE ENTERTAINMENT**
**MÁS VERZIÓ: PS2, PS3, X360, DS, WII**

| | |
|---|---|
| grafika: | közepes |
| játszhatóság: | elmegy |
| szavatosság: | elmegy |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | elmegy |

1 játékos (multiplayer 2-4),
mentés 256 kb

✔ egy jó filmen alapul,
korrektek a hangok
✕ szinte minden területen
rosszul teljesít

**4 pont**

# GYÖNGYÖT A DISZNÓK ELÉ?










A régi játékok újrakiadása sokak számára csupán egy alattomos üzleti húzás (különösen, ha semmi pluszt nem tesznek hozzá az eredetihez), míg a gyűjteményes kiadásokkal hasonló a helyzet: ha húszezer darabot adnak el belőle, nagyot bukni már akkor sem lehet. Kétségtelen, hogy nehéz vitába szállni ezzel a véleménnyel, hiszen valóban újrahasznosítás történik mindkét esetben, ugyanakkor mégis minden alkalommal jó érzéssel tölt el, ha gyűjteményes retro-csomag akad a kezeim közé. Egyrészt lehetősége nyílik így minden fiatalnak megismerni olyan régi klasszikusokat, amivel egyébként életkorából adódóan nem volt lehetősége játszani, a korábbi rajongók pedig aprópénzért élhetik újra át a korábbi élményeket. Gyanítom főleg az utóbbiakra építenek leginkább ezek a kiadások, legalábbis én nagyon ritkán szoktam találkozni olyan tízévesekkel, akik képesek undor nélkül befogadni a nextgen szint alatti grafikát (és ennek csak részben oka az, hogy valójában szökőévente egyszer szoktam tízévesekkel találkozni – elég bizonyíték a fórumok olvasgatása).

Kikre próbált a Capcom építeni a Puzzle World kiadásakor? Egy biztos, nem az európaiakra, legyen szó fiatalokról vagy öregekről, retro-fanatikusokról vagy szilikon-gyerekekről. A csomag ugyanis öt olyan játékot tartalmaz, amelyek Japánon kívül vagy meg sem jelentek soha, vagy pedig egyszerűen nem arattak komolyabb sikert.

## MI VAN A DOBOZBAN?

Meglehetősen szubjektív annak a megítélése, hogy valójában mennyi játékot rejt a gyűjtemény, ha darabszámban akarjuk kifejezni (esetleg marketingesek vagyunk), akkor egészen biztosan hetet fogunk mondani. Ha azonban néhány órára elmerülünk bennük, akkor rájövünk, hogy itt bizony nincs több háromnál, legalábbis ügyesen variáltak a készítők, hogy ebből hét lehessen. Természetesen dominál a Super Puzzle Fighter II Turbo, a japán játéktermek egykori nagy kedvence. Aki nem ismeri, annak dióhéjban: a Capcom egykoron rendkívül sikeres Street Fighter szériájának néhány cukira átrajzolt karaktere küzd itt egymással egy Tetris-hez hasonló logikai-ügyességi játékban. Ami kiemeli a millió Tetris-klón közül, az mégsem ez, hanem az osztott képernyő és a többjátékos lehetőségek. A küzdelem ugyanis valójában a vertikális játéktéren zajlik, ahova egymás után potyognak a különböző színű körök, négyzetek és gyémántok, amiből természetesen összefüggő sorokat, oszlopokat és alakzatokat kell képeznünk. Ha ügyesek vagyunk és egymás után több kombót be tudunk vinni (magyarul több azonos színt bontunk le), akkor harcosunk megsorozza a másikat (tulajdonképpen a Street Fighter karaktereknek csupán ennyi szerepük van, valamint hogy eladják a játékot), és elkezdjük szívatni az ellenfelet, akinek a játékterére behullik soron kívül rengeteg felesleges blokk, amitől jó eséllyel teljesen összezavarodik, de legalábbis jócskán megtöltődik a játéktere. Nagyon egyszerű az alapötlet, pont olyan, ami miatt az ilyen játékokat szeretjük. Ugyan az alapokat meg lehet tanulni két perc alatt, az igazán profivá váláshoz hetek, hónapok is kellhetnek, ezt igazolja legalábbis, hogy a szigetországi játéktermekben évekig az egyik legnépszerűbb masina volt a Puzzle Fighter. Ennek két, Japánon kívül eddig meg nem jelent verziója is felkerült az UMD-re, Y és Z alcímmel, ezekben az alapok hasonlók, de kicsit megbolondítva, például nem felülről esnek be az új elemek, hanem alulról nőnek az oszlopok, mintha vízzel töltenénk meg egy kádat. Mindegyik nagyon szórakoztató párban, de szigorúan a stílus kedvelőinek. Ugyanez nem mondható el sajnos a többi játékról.

Nagyjából egy évtizede az egyes számú Playstationre jelent meg a Buster Bros. sorozat (Buster Bros, Super Buster Bros és a Buster Buddies), amelynek lényege, hogy lufikat kell szétlőnünk, amelyek megfeleződnek, majd kétfelé hasadnak, egészen addig, amíg öt-hat lövés után végleg kipukkadnak. A lufikon kívül feltűnik néhány megszerezhető tárgy, a későbbi pályákon létrák és platformok, valamint új helyszínek, játékmódok és szereplők. Nem kívánok hazudni: jópofa, de összességében harmatgyenge az egész. Ebből három részt kiadni minimális változtatásokkal már tíz éve is pofátlanság volt szerintem, hiszen nem sokkal később már a netes flash-játékok is összetettebbek voltak.

Végül itt van nekünk a Block Block, ami egy Arkanoid-Breakout – „akármelyik is volt az első"-klón, nagyjából nulla új játékelemmel. Az egyetlen szerencséje, hogy az alapjai az elődöknek köszönhetően nagyon ki vannak találva, így elrontani nem lehetett. Ezen kívül más pozitívumot nem tudtam felfedezni benne.










## MÉGIS MI A GOND?

Van tehát egy Capcom Puzzle World-ünk, retro- és gyűjteményrajongóknak. Én azt hittem magamról, hogy valami ilyesmi vagyok, de valami mégis nagyon hiányzott. Hiába volt a Puzzle Fighter szórakoztató, sajnos én személy szerint annál sem éreztem azt a bizsergető érzést, ami letehetetlenné tette volna a kézi konzolt. Nem akartam nekifutni még egyszer az elbukott pályáknak, nem éreztem azt, hogy nem vagyok gamer, ha kétszer ki nem pörgetem az egészet. Azt éreztem, amit tipikusan a jópofa, de egyszer használatos játékok esetében érez az ember. Két dologtól lehet valami rossz: hiányoznak belőle a jó tulajdonságok vagy tele van rosszal. Itt az utóbbit nem lehet felróni hibaként, annál inkább az elsőt. Remélem mind a négy magyarországi Block Block és Buster Bros rajongó elnézi nekem, hogy ez most nem győzött meg. Hatalmas azonban a Capcom portfolió, bízom benne, hogy lesznek itt még jó gyűjtemények.

*Vega*
*vega576@freemail.hu*

### MARTIN BELESZÓL!

Kedvelem az ilyen könnyen emészthető játékgyűjteményeket, főleg a PSP-s változatokat. A gép tökéletes arra célra, hogy a régi klasszikusokat gyönyörűen megjelenítse, úgyhogy ezt is hamar beszereztem. Nekem annak idején a Pang (Buster Bros) sok kellemes órát szerzett, biztos vagyok benne, hogy most is fog. Nálam nyerő ez a kollekció!

### CAPCOM PUZZLE WORLD

**CAPCOM / SENSORY SWEEP**
**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS**

| | |
|---|---|
| grafika: | közepes |
| játszhatóság: | közepes |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | jó |

1 - 2 játékos, wifi,
mentés 352 kb

✔ több-az-egyben puzzle csomag
X kihagyható...

**6 pont**

# ELÉG BÁTOR VAGY HOZZÁ?




Korábban sokat ostoroztam a PSP-t, amiért a JRPG-k közül szinte csak átiratok jöttek a gépre. Nyilván PS1-ről –vagy bárhonnan – portolni jóval kevesebb időt vesz igénybe, és valószínűleg olcsóbb is, mint egy új anyagot összehozni. Úgy látszik azonban, hogy mostanra kezd ez a trend átalakulni, hisz lassan kijön a Crisis Core, megjelent már a Tales of the World, sőt itt van tesztünk tárgya a Brave Story is. Az anyag egyike az első JRPG-knek, melyek PSP-re készültek, hisz Japánban már egy éve kijött. Bennem vegyes érzéseket hagyott, mivel örültem annak, hogy végre nem egy átiratot kell tesztelnem, mégis bántó volt a program sablonossága. A BS ugyanis nem mutat semmilyen újdonságot, csak és kizárólag a jól ismert kliséket és sablonokat használja fel, mind a történt vezetésében, mind a játékmenetben és a sztoriban. Felmerül itt a kérdés: baj ez? Ha nem vagy totális hardcore JRPG fan, akkor nem hiszem, hogy zavarna. De ha még az is vagy, akkor is jól lehet szórakozni a programmal, mivel kimondottan kellemes tud lenni egy fárasztó nap vagy egy elvontabb stuff után. Nem beszélve arról, hogy egy hordozható gépen nem feltétlenül van szükség a nagygépes hardcore RPG-re, inkább olyasmire, amit bárhol abba lehet hagyni, és még napokkal később is folytatható, anélkül, hogy kiesnél a ritmusból. A BS ezeknek a feltételeknek teljes mértékben megfelel. Fiatalabb játékosok számára, vagy olyanoknak, akik még nem próbálták a JRPG stílust, kimondottan jó választás, ha meg akarnak vele ismerkedni.

Itt van mindjárt a sztori, mely tökéletesen alátámasztja a fentieket. Csupa olyan elemből és kliséből van összerakva, melyet sokszor láthattunk már máshol, mégis jó a végeredmény. A főhős egy Tetsuya nevű, Japánban élő 11 éves kissrác, aki épp a parkban PSP-zik (mi mást is csinálna ugye?). A játék annyira lefoglalja, hogy szinte tudomást sem vesz legjobb barátnőjéről, Mikiről (nem írtam el, mivel a Miki Japánban női név…) Hamarosan megbánja, hogy nem figyelt, mert különös zajra kapja fel a fejét. Miki titokzatos körülmények között az utca másik oldalán összeesett, és mint később a kórházban kiderül, menthetetlen az állapota, mivel kómába zuhant. Tetsuya elkeseredik a lelkiismeretfurdalástól, ám ekkor egy hang szólítja meg a semmiből. A titokzatos jóakaró figyelmezteti, hogyha meg akarja menteni barátját, akkor menjen át egy másik világba. Ott ugyanis a Goddes of Destiny, azaz a Végzet Istennője mindenkinek teljesíti egy kívánságát. Tetsuya nekivág a kalandnak, hisz hosszú lesz az út. Mint Traveller, azaz Utazó, sok mindennel meg kell küzdenie, ugyanis egy veszélyekkel teli fantasy világba csöppen. Maga a történet egyszerű, kissé elcsépelt, de azért megállja a helyét, pont megfelel egy ilyen játékba.

Ami elsőre szemet szúr a BS-ben, az a grafika kidolgozottsága. A 3D-s környezet és főleg a karakterek igen szépre sikeredtek, a játék talán még PS2-n is elismerést váltana ki. Egy-két hely talán üresnek fog tűnni, de mind a helyszínekkel, mind a harcokkal elégedett voltam. Utóbbi látványos, bár sokszor idegesített, hogy a kamera nem tud nyugton maradni, összevissza váltja az operatőr a képet attól függően, hogy ki lendül akcióba. Maguk a küzdelmek körönként fognak menni, ebben a program a klasszikus alapokra épít. Egyszer te jössz, egyszer az ellenfél. Ezzel párhuzamosan a fejlesztési rendszer sem tartogat meglepetéseket. Egyszerű EXP gyűjtögetés, hogy aztán megszerezzük a varázslatokat, azaz Bravura Skilleket. Nekem ez a mindent átható egyszerűség bejött. Nincs feleslegesen túlbonyolítva, mindent értettem az első perctől fogva. Manapság már kezd elegem lenni abból, hogy egy-egy JRPG kezdete előtt kisebb tanfolyamon kell átesnem, a kezelést, a menüt és a harci rendszert illetően. Itt ilyen probléma nincs, minden érthető azonnal, rögtön a játékra tudtam koncentrálni. Kár, hogy akad egy-két olyan pillanat is, amikor úgy éreztem, hogy kicsit átcsap unalomba a program, főleg a random harcok alatt, ahol gyakorlatilag nem sok stratégia kell a győzelemhez. Kissé zavaró volt, hogy a kelleténél többször támadnak meg bennünket. A BS tipikusan olyan RPG, mely a SNES-es időket idézi, azaz végtelenül sok harc van benne, aki ezt nem bírja, inkább kerülje el.

A külsőről már volt szó, lássuk a program audio részét. Ezzel sincs semmi probléma. A zenék egész jók, főleg az intro alatti szám, mely hangulatos és visszatérő momentumokat is tartalmaz.

Egy szó, mint száz, én ezt a játékot azoknak az RPG játékosoknak ajánlom, akik nem számítanak semmi forradalmira, csak egy jót akarnak szórakozni. Olyan játékosoknak, akik szeretik a klasszikus harcolós JRPG-ket, melyekben lehet és kell is tápolni, de nem akarnak elveszni a bonyolult menükben. Egy hordozható konzolra teljesen ideális, de egyébként sem rossz kaland.

*V. Miki*

## MARTIN BELESZÓL!

Kellemes, könnyed, szép. Remélem lesz valaki, aki forgalmazza majd Magyarországon. Ez egy burkolt üzenet… Ja, hát a legjobbat majdnem elfelejtettem! A játékban lehetőségünk van mindenféle dundi madárkákat fogni, nevelni és harcoltatni. Szuperkawaii móka!













## BRAVE STORY: NEW TRAVELER

**XSEED GAMES / GAME REPUBLIC**
**MÁS VERZIÓ: DS**

| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | jó |

1 játékos

✔ semmi erőltetett nyomulás, csak egy klasszikus jrpg
X éppen ezért aki többre számít, kerülje el

**7.5 pont**

# A POKOL HARCOSAI

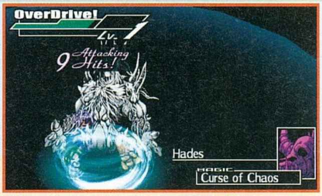











Az elmúlt néhány hónap tapasztalatai alapján mondom, az utóbbi időben megnőtt azon japán RPG-k száma, melyek a germán mitológiára épülnek. A Valkyrie Profile 1-2 és az Odin Sphere után most a PSP-re kiadott **Riviera: Promised Land** is ehhez nyúlik vissza. Ennek talán az lehet az oka, hogy a japánok erősen vonzódnak a germán kultúrához. E kapcsolatnak mély történelmi gyökerei vannak: a 19. század végén és a huszadik elején a porosz kulturális hatások mélyen beivódottak a japán kultúrába (művészeteket, irodalom, hadsereg), mikor a szigetország megkezdte a modernizációt és nyugathoz történő felzárkózást. A vonzódás a német hatásokhoz a mai napig megmaradt, talán ennek köszönhetjük, hogy a germán téma ennyire népszerű Japánban.

Hogy magára a Rivierára is rátérjek, az anyag nem egy új játék, hanem ahogy a PSP-től lassan megszokjuk, megint egy átdolgozásról beszélhetünk. Nagyjából 2005 végén ez a stuff már megjelent GBA-ra, sőt Japánban már 2002-ben kint volt, ha jól tudom, WonderSwan Colorra érkezett. A PSP port meglehetősen jól sikerült, hisz kicsit tuningoltak a grafikán, jobbak a zenék és még olyan bejátszások is vannak, melyek segítségével jobban megérthetjük a történetet. Fontos extra, hogy ezúttal választhatunk a japán és angol szinkron között – talán már mondanom sem kell, hogy mennyivel jobb az előbbi.

Térjünk azonban vissza egy kicsit a sztorira és a germán mitológiára. A Riviera szerint az istenek és a démonok harca ezer évvel ezelőtt véget ért. Mivel a démonok, akik Utgardban laktak, túl erősek voltak, és veszélyeztették az istenek lakhelyét, Asgardot, az istenek megalkották a Grim Angelöket, akiknek erejével sikerült legyőzni a démonokat. Sajnos azonban emiatt az istenek szabadságukkal fizettek, így várniuk kell a visszatérésre. Ezután hét, úgynevezett Magi őrzi az istenek titkát és felügyeli a visszatérésüket. Lassan letelik ugyanis az 1000 év és újabb összecsapás közeleg az istenek és a démonok között.

A játék főhőse természetesen ennek aktív részese lesz. Név szerint Einről (illetve japán szinkronnal Excellről) van szó, aki egy Grim Angel, azaz az istenek harcosa. Nem kell egy marcona harcosra gondolni, mivel szegény még gyerek és sokat kell még tanulnia, de szerencséjére két tapasztalt segítője is akad Ledah és Rose képében. Hamar kiderül, hogy a képlet nem ilyen egyszerű, mivel menet közben kiderül, hogy nem biztos, hogy Ein a jó oldalon harcol, sőt átverés áldozata, de nem spoilerezem tovább a sztorit. Véleményem szerint a történet kissé elcsépelt, azért menet közben rejteget meglepetéseket a tapasztalt játékosoknak. Néha egészen meghökkentett egy-egy fordulat, bár egy kissé gyerekes a prezentáció.

Egészen egyedi a program labirintusrendszere és azok felderítése. Megszokhattuk már, hogy szinte mindegyik RPG-ben fel kell fedeznünk kisebb-nagyobb labirintusokat, de egyikben sem tehettünk ilyen módon. Itt egy dungeonben nem mászkálhatunk ugyanis teljesen szabadon, hanem megadhatjuk, hogy merre szeretnénk menni. Az új irányok valószínű újabb és újabb helyekre visznek. Érdekesebb azonban, hogy ha megnyomjuk az X-et, akkor megvizsgálhatjuk, hogy az adott helyszínen vannak-e felvehető cuccok, ládák, egyéb érdekességek. Ugyanez van a városokban is, tehát ott sem mozoghatunk szabadon, csak utasításokat adhatunk, hogy mit csináljon a főhős. Rendszerint fogunk találni ezt-azt, ám még mielőtt erre kitérnék, azért megjegyezném, hogy nem lehet csak úgy teljesen szabadon vizsgálódni, a dobozok és egyéb titkok megszerzéséhez úgynevezett TP pont szükséges.




Ezt harcok megnyerésével tudjuk beszerezni. A csaták alatt gyűjthetjük őket, ha jó értékeléseket szerzünk. Ehhez gyorsan és hatékonyan kell legyőznünk az ellenfeleket. Ekkor a csata végén értékelést kapunk a teljesítményünkről, melynek milyensége növelheti a TP-t. A TP szerzése tehát nagyon fontos, bosszantó tud lenni, ha éppen nincs elég, és ezért maradunk le valamiről. Ilyenkor nincs mit tenni, harcolni kell valahol. Ezért aztán egy-egy város vagy dungeon fullos felfedezése el fog tartani egy darabig, a maximalisták sokáig ellesznek a programmal.

Gyakran előfordul, hogyha megtaláltunk valamit, akkor ügyességi feladat elé állít a program. Ilyenkor megfelelő gombokat kell időre lenyomni. Ha elvétjük, sokszor nem lehet újra próbálkozni, tehát résen kell lenni (és sűrűn menteni!). Számomra úgy tűnt, hogy labirintusok néha túlságosan hosszúak, mely miatt sokszor monotonná válhat a program. A harcok sem túl változatosak, bár meglehetősen pergőek. Itt jegyezném meg, hogy körönkénti összecsapásokról van szó. Ütközetek közben figyelni kell a bal felső sarokban az Overdrive csíkra, mely támadások után fog feltöltődni és segítségével extra támadásokat vihetünk be. Rendkívül fontos, hogy csatákban csak négy tárgy lehet nálunk kezdetben. Okosan kell választanunk, nehogy ezen szívjuk meg harc közben, hisz ha valamit nem viszünk magunkkal, akkor azt később sem lehet elővenni, csak a következő harcban.

Összességében a játékmenet, ha épp nem unjuk meg, elég jóra sikeredett, a harcok elmennek, a sztori pedig hullámzó, de nem rossz. A grafika kapcsán azért meglátszik, hogy egy GBA stuffról van szó, olyan sokat ugyanis nem javítottak a programon. A karakterek túl kicsik, és – bár ez nem a portolás hibája – kissé gyerekesek. Utóbbi, mondjuk, talán az egész játékra jellemző, tehát a sztorira és a grafikai stílusra is. Ezzel kapcsolatban tetszett, hogy a támadásokat látványos kép- és hanghatások kísérik, igazi animés érzést keltett bennem, mint ahogy a beszélgetős részek is. Csakúgy, mint a zenék, melyek amolyan funkcionális szerepet töltöttek be. Vannak dallamos, de monoton számok is. Vegyes a benyomásom a játékról: néha nagyon untam, máskor egészen letudott kötni. Érdemes tenni vele egy próbát, ha épp egy gyűjtögetős, harcolós JRPG-re vágysz.

*V. Miki*







## MARTIN BELESZÓL!

Sajnos nem volt szerencsém hozzá, de azt mesélik, a GB Advance verzió valamivel jobb volt, egészen nyolc pontosra taksálják. Ettől függetlenül ez is egy kellemes átirat, az Atlus úgy látszik nem tud hibázni. JRPG-seknek nagy vétel.

## RIVIERA: THE PROMISED LAND

ATLUS / STING
MÁS VERZIÓ: GBA

| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | jó |

1 játékos

✔ egész érdekes labirintusrendszer
X elég hullámzó teljesítmény

**7 pont**

# ÉRINTS MEG!










Amióta csak piacon van a Nintendo DS, a PC-s irányítást könnyedén abszolváló érintőképernyő miatt a fejlesztők rendre úgy érzik, tökéletes lehetőségük akad arra, hogy esetenként már ezerszer felhasznált, de örökifjú játékokat adjanak el a gépre, csokorba, gyűjteménybe kötve. A **TouchMaster** egy ilyen elgondolás következményeképpen született meg – és szerencséjére nem a Sega-féle Project Rub útvonalán indultak el, bugyuta és ötlettelen minijátékok helyett sokat látott klasszikusokkal találkozhatunk majd.

A *Midway* gondozásában megjelent gyűjtemény nem teketóriázik, indulás után egyből egy főmenü kerül szemünk elé, négy kategóriával. A Favorites a legtöbbet használt játékokat tartalmazza, ezen felül pedig három nagy csoportba vannak osztva a stuffok. Az első részben a kártyás mókák találhatók. Itt egy rakás olyan játék lapul, melyek jórészt a lapok párosítására, sorrendbe helyezésére építenek: helyet kapott a klasszikus 21, vagy a passziánsz is, de ezek néhány variációja is megtalálható. A második részlegben a Puzzle játékok vannak. Mahjong, egy Bejeweled-hasonmás, vagy éppen a klasszikus „találd meg a párját" – ezúttal biliárdgolyókkal. A harmadik kategória a Skill, itt inkább elgondolkodtató feladványokkal lesz dolgunk: szókeresés, kérdezz-felelek, hasonlók.

Az összes játéknak van néhány közös tulajdonsága, nézzük szépen, mik is ezek. A legfontosabb, hogy minden időre megy: a képernyő tetején egy lassan, de biztosan csordogáló csúszka akadályozza meg a playert abban, hogy időtlen-időkig egy menetet nyomjon. Ez néhol remek színt visz a játékokba, néhol viszont felesleges, sőt zavaró. A második a viszonylag puritán felépítés: sok helyen nincs zene, vagy csak valami jellegtelen ambient nóta szól – az audiovizuális körítés tehát nem túl erős. A harmadik közös tulajdonság, hogy minden minijátékot játszhatunk két játékos módban is, akár felváltva, körbeadogatva a DS-t, akár wifin keresztül, azonnali megosztós multiplayerként.

A TouchMaster egy remek elképzelést valósít meg, kár, hogy minden kategóriában akad pár szemét, és csak kevés olyan játék található benne, ami hosszú távon leköti az embert. Az irány ennek ellenére jó, el tudunk képzelni egy olyan kiadást, amiben csak minőségi, de kevés minijáték akadna, cserébe azokat megfelelő körítéssel és időlimit nélkül tárnák majd elénk – addig is itt a TM, de vásárlás előtt érdemes átböngészni az általa kínált címek listáját, nehogy csalódnunk kelljen.

*Oldern*

## TOUCHMASTER

**MIDWAY**
**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS**

| | |
|---|---|
| grafika: | elmegy |
| játszhatóság: | kiváló |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | elmegy |
| hangulat: | jó |

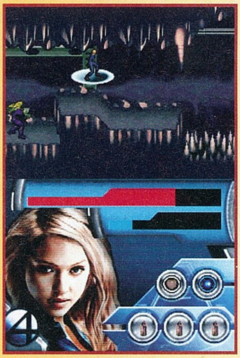
1 - 2 játékos, wifi

✔ akad pár remek minijáték, multiplayer üzemmód
X egy jó játékra jut 2 felesleges, gyenge körítés

**6.5 pont**

# OLCSÓ MŰANYAG UTAZÓ





A **Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer** tipikus példája az undorító, minél több pénzt a lehető legkevesebb befektetéssel keresni akaró hozzáállásnak – éppen ezért könyörtelenek leszünk vele. Az első problémák akkor kezdődnek, amikor a bekapcsolás után valami történetre hajazni akaró párbeszédablak tűnik fel, hisz ennek semmi köze nincs a filmhez! A készítők meg sem próbálták követni a mozi cselekményét: az ezüst(hah)vásznon megismert főellenfelek szerepelnek ugyan a játékban, de az őket összekötő pályák abszolút jellegtelen, semmihez sem köthető helyszínek. A játékmenet egy picit sem akar újító lenni (ellentétben az e havi számunkban bemutatott Transformers-adaptációval), a pályák roppant egyszerű, egy kaptafára épülő koncepcióval bírnak. Minden helyszínen egy feladatunk van (minden szereplő más mozgásokkal bír, de ez igazából lényegtelen), átugrani az akadályokon és minél gyorsabban leverni az ellenségeket. Az alapvető hiányosságok már ekkor szembeötlők: a grafika mintha a kilencvenes évek végéből csöppent volna ide. A hátterek jellegtelenek, a technikai megoldás sem tartozik az élvonalba; a karakterek ocsmányak és kevés fázissal animáltak – ezt még a SNES hardvere is kinyögte volna magából, tíz évvel ezelőtt. Az ellenfelek agyatlanok, a mozgó platformok pedig olyan tempóval csúszkálnak jobbra-balra (vagy föl s alá), mint egy hiperaktív tizenéves – fájdalmasan nevetséges összképet szülve. Mindezen még az sem segít túlzottan, hogy az irányítás mellőzi a stylus használatát. Kivétel szerencsére itt is akad, a főellenfelek esetében már használnunk kell a Nintendo DS innovatív eszközeit – ezek a harcok azonban nem lesznek túl emlékezetesek, mint ahogy a platformszakaszokat feldobni próbáló lövöldözős kitekintések sem. Akárhogy nézzük, nem tudunk túl sok érvet sem hozni amellett, hogy valaki megvegye a játékot – Jessica Alba sincs jelen, hiszen az átvezetőkben rajzolt képsoroknak lehetünk szemtanúi, így ez az érv sem maradt. Gyenge és bizonytalan próbálkozás ez…

*Oldern*



## FANTASTIC FOUR: RISE OF THE SILVER SURFER

**2K**
**MÁS VERZIÓ: PS2, PS3, X360, WII**

| | |
|---|---|
| grafika: | elmegy |
| játszhatóság: | közepes |
| szavatosság: | elmegy |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | elmegy |

1 játékos

✔ a bossfightok
X minden más

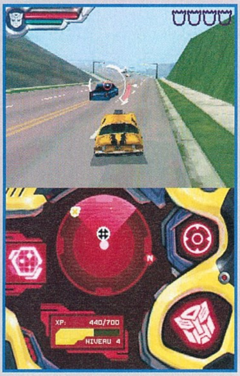
**3 pont**

# AUTOBOTOK, TÁMADÁS!










A Transformers egy ismert, igencsak régóta virágzó franchise, melynek legfrissebb kivetülése a Micheal Bay által rendezett 2007-es mozifilm. A kissé bugyuta történet ellenére is élvezhető, akciódús mozit kapunk – a hatalmas fémmonstrumok harca a földön tehát újabb állomásához érkezett. Ilyenkor értelemszerűen a kiadók megörvendeztetnek minket a mindenféle platformra érkező játékváltozatokkal. Ezen átiratok minősége azonban gyakran hagy maga után némi kívánnivalót – senki sem gondolta volna, hogy ez a pont a Transformers DS változataiban lesz ez másképp. Igen, a készítők egyből ketté is szedték a játékot, külön kiadva Autobots és Deceptions verziókat, á lá Pokémon. Lássuk az Autobotokat!

A game elindítása után nevet kell választanunk, majd egy kisebb gyakorlópályával kezdünk. Itt az ugrás, lövés, dobás és mozgás megtanulása után rögtön a mélyvízbe dob minket Optimus Prime, hiszen egy városba jutunk, ahol egyre nehezedő küldetésekkel bíznak majd meg. Ezek általában az ellenséges frakcióval való összecsapásokhoz vezetnek, melyben nagyon oda kell figyelnünk arra, hogy ne sérüljenek meg a földlakók. Így a csatákban némileg limitált mozgásterünk van, hiszen a szabadon kószáló autókat nem nagyon pusztíthatjuk el, és arra sincs lehetőségünk, hogy szabadon elhajítsuk ellenfeleinket – hiába, a jóságnak ára van. Amennyiben a harcok alatt felhívtuk magunkra a figyelmet (ez legtöbbször így lesz), akkor a rendőrök kijönnek majd szaglászni: értelemszerűen nem nagyon örülnek annak, ha egy hatalmas robot mászkál békésnek tűnő utcáikon. Ilyenkor nem lesz más dolgunk, mint átalakulni autóvá, és csendben továbbállni a következő város vagy küldetés felé. A játék nagyon szép grafikával bír, hiszen nagy terepeket mozgat meg viszonylag sok objektummal, egyedül a kamerakezelés az, ami kívánnivalót hagy maga után. A hangeffektek is megfelelőek, a robotok közötti párbeszédek mókásak, az általunk irányított karakter pedig minden csata után fejlődik, új képességeket tanul – akinek nem lesz unalmas az, hogy órák hosszat csak robotokat püföl más és más környezetben, annak érdemes lehet kipróbálni a **Transformers: Autobots**-t, hiszen kivételesen egy jó játékkal van dolgunk.

*Oldern*

## TRANSFORMERS: AUTOBOTS

**ACTIVISION**
**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS**

| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | jó |

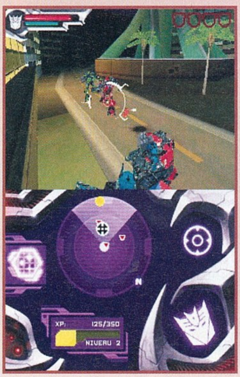
1-4 játékos, wifi

✔ végre nem egy platform-stílusú átirat, összetett, jó ötlet védeni a földieket a harcokban
X kihalt városok, makacs rendőrök, repetitív küldetések

**7 pont**

# ÉRTED ÉLEK, MEGATRON!







Itt az ideje, hogy megvizsgáljuk a Transformers mozifilm által „inspirált” DS-játékpáros második darabját, a Deceptions-t. Amint azt sokan közületek jól tudják, a gépek két frakcióra oszthatók: a címben szereplő az a banda, akiknek nem nagyon számít az emberélet, csak a saját céljaik elérésével törődnek. Ez az életfelfogás alaposan rányomta bélyegét a játékra, aminek megfelelően egy picit pusztítóbb, durvább előadásmódra kell számítanunk.

Nézzük, hogyan épül fel a játék. A grafikus motor megegyezik a párjában használttal, ez pedig remekül kidolgozott háromdimenziós modelleket (ez inkább a robotokra jellemző) és viszonylag széles játékteret (városok) jelent, néhány bónusz objektummal (fák, civil autók, járőrkocsik, autobotok). A feladatunk itt is az lesz, hogy különböző küldetéseket oldjunk meg, de nekünk nem kell majd figyelni arra, hogy minden földlakó épségben megússza akciónkat, éppen ezért a különféle harcokban a fákat, autókat nyugodtan felhasználhatjuk, rongálhatjuk. Mókásnak gondolhatták a fejlesztők, hogy ha már ilyen „gonoszak” vagyunk, a mellékküldetések között legyen olyan, hogy időre kell majd minél több fát kettétörni – ez elég bugyuta feladat, ráadásul semmi köze sincsen a robotokhoz, így apró negatívumként nyugodtan felróhatjuk a készítőknek. Függetlenül a mellékküldetésektől, a játékban az ellenségek elpusztítatásával mi is egyre erősebbek, hatékonyabbak leszünk, így érdemes „keresni a bajt”. A két változat birtoklói egyébként a feltuningolt karaktereiket egymásnak ereszthetik wi-fi multiplayer segítségével – ezt sajnos nem állt módunkban kipróbálni, de ideig-óráig bizonyosan remek móka.

Elérkezett az ideje az összegzésnek: a rombolóbb hajlamúak jobban járnak ezzel a változattal, melyekben egy fokkal szabadabb párbeszédek is találhatóak (visszabeszélés, fenyegetés, hasonlók – itt nyoma sincs az Optimus-féle higgadt fazonoknak). A GTA-stílus remekül áll a Transformers legfrissebb inkarnációjának, ha valamikor lesz is folytatás, azért szeretnénk egy fokkal összetettebb játékmenetet, több autót látni, még akkor is, ha ez a DS képességeinek határát feszegetné. Egy próbát mindenképpen megér, rajongóknak különösen!

*Oldern*

## TRANSFORMERS: DECEPTICONS

**ACTIVISION**
**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS**

| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | jó |

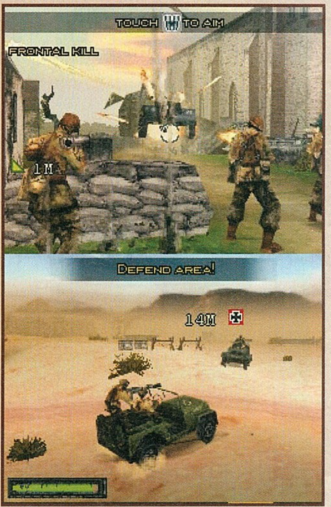
1-4 játékos, wifi

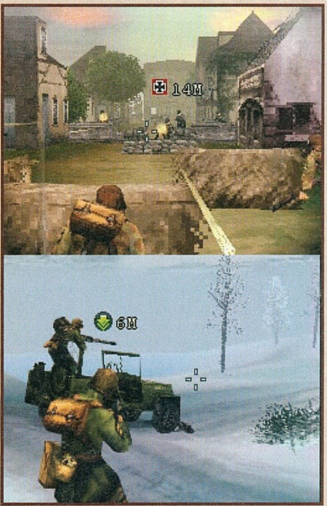
✔ végre nem egy platform-stílusú átirat, összetett, hangulatos
X kihalt városok, néhol értelmetlen puszítás, repetitív küldetések

**7 pont**

# TESTVÉRHARC




Valaki valahol nagyon átvert mindenkit. 1945-ben, jó pár évtizeddel ezelőtt azt mondták, a második világháború véget ért, de ez nem igaz. Tessék csak fellapozni egy újságot, bekapcsolni valami ismeretterjesztő csatornát, vagy játékosok lévén fellapozni egy erre szakosodott magazint. Ugye, hogy ott van az a második világháború mindenhol, hát nem ment az sehová kérem szépen! Le lehet persze még írni azt is, hogy a sort és az őrületet játékfronton körülbelül a Ryan közlegény megmentése ihlette Medal of Honor nyitotta, meg hogy azóta gyakorlatilag megállíthatatlanul özönlenek a belső, külső, felső és alulsó nézetes akciójátékok és stratégiák – de ezt úgy is mindenki tudja. Mint ahogy azt is, hogy a **Brothers in Arms** a hullám egyik legjobb szörföse volt a maga idejében s emiatt nem meglepő, ha egyesek felfokozott izgalommal várják az első következő generációs bemutatkozását: addig is itt van egy kurrensgen átirat, ami csak névlegesen kötődik a sorozathoz.

## TESTVÉRHÁBORÚ

Ennek rendkívül egyszerű oka van: a DS nem éppen FPS- és akcióbarát platform. Az egy szem Metroid Prime Hunters-en kívül hány stílusbéli követőt talál az ember a polcon? Elárulom: megközelítőleg nullát, egész pontosan zérót. Ezzel szemben ott a PSP a maga viszonylatában temérdek lövöldével - viszont ott megvan hozzá a szükséges erőforrás is. Legalábbis ez egy jó indok volt, de csak addig, míg meg nem jelent a Brothers in Arms DS, amely nem túlzás állítani, hogy toronymagasan az eddigi legszebb, technikailag a gépből legtöbbet kihozó elgondolás – de csak technikailag.

Műfaját tekintve külső nézetes lövölde, a kamera a játékos által irányított katona háta / válla fölé pozícionálva pihen és nagyon el sem megy onnan, még ha valaki úgy is kívánná – a kamerakezelés és vele együtt az irányítás néha kissé problémás, de megszokható, az érintőképernyővel való megbarátkozás után pedig bátran kijelenthető, hogy a BIA e tekintetben kacagva ver minden eddigi handheld FPS/TPS zsengét. De csak e tekintetben, mert minden más szempontból jócskán elmarad az elődöktől, legalábbis ha nem árkád shooterként tekintünk rá. De tekintsünk rá úgy, mert az: se épkézláb történet, se logikai átkötés az egyes missziók és hadjáratok között, csak a színtiszta akció: nácik, katonák, tankok és lövegtornyok mindenhol, kezedben meg a puska, esetenként egy dzsip kormánya, aztán uzsgyi előre az egyetlen járható úton.

Nagyon szép, nagyon élvezetes, de csak kis dózisokban és csak és kizárólag DS viszonylatban. Mesterséges intelligencia nem nagyon van, mindenki örömmel veti magát a célkereszt elé, ami persze nem baj ha nincs más teendő mint lemészárolni Németország teljes populációját. Na jó, azért persze ez nem minden, vannak bizony küldetések és azok által támasztott feladatok – robbantsd fel a légvédelmi üteget, törj utat a tankok számára, állítsd meg a náci csapatszállító vonatot. Ismerős valahonnan? No igen, körülbelül az összes második világháborús FPS-ből. A BIA nem innovátor, nem fogja feltalálni a spanyolviaszt és megváltani a világot, de nincs is rá szüksége.

De a változatosság azért kéne. Az első két-három küldetésben tényleg lenyűgöző az, amit kihoz a DS-ből, de aztán leolvad a máz és előtűnnek a hibák. Első körben például az, hogy a BIA elviekben egy erősen csapatorientált taktikai FPS volt, ez meg itt kérem szépen nagyon nem ismeri a csapat fogalmát, illetve csak szórványosan – társak vannak, de semmilyen módon nem instruálhatók, úgyhogy marad a szokásos „magányos hős megmenti az egész világot" séma, megint.

Pedig jó lehetne ez tisztelt publikum, csak kicsivel több tartalmat kellett volna belezsúfolni a nagy grafikus parádé helyett vagy éppen mellett, főleg úgy, hogy az a technikai erőfitogtatás sem éppen tökéletes. Bár szaggatásnak a nagy átlagot tekintve nyoma sincs – kivéve persze, ha nagyon telített a képernyő és minden épp abban a másodpercben robban –, azért a teljes 3D-s motor képes a legváratlanabb pillanatokban ledönteni a lábáról szegény kis gépet, méghozzá olyan erővel, hogy már csak a teljes áramtalanítás segít: és persze pont az akció hevében, tessék csak újrakezdeni az előző checkpointtól, úgy kell azt...

Meg is éri, mert szórakoztató, szép, de csak ideig óráig – a legnagyobb baj a BIA-val az, hogy platformot tévesztett. Hiába remek gép a DS, pont ott hasal el, ahol a Resident Evil átirat: nincsenek meg a megfelelő körülmények egy ilyen stílushoz. Kicsi a képernyő, kevés az erőforrás, nincs meg minden elem a megfelelő hangulathoz. Nagyobb fesztávolságon, több hangforrással és tűzijátékkal most örömtüzet gyújthatnánk – ezek hiányában viszont csak csendben csettintünk egyet. De szigorúan csak egyet.

*W*

### MARTIN BELESZÓL!

Amikor ez a game befutott a szerkesztőségbe, lelkendezve hívtam fel Wilsont, aki először viccnek vette a dolgot, mondván lehetetlen, hogy nekem egy DS cucc ennyire bejöjjön. Később, amikor hallotta, hogy komoly a dolog, azzal jött, hogy én mindig a dobozképekbe leszek szerelmes. Pedig nem csalás, nem ámítás, ez szerintem egy marha korrekt progi. Egy baj van csak vele, veszettül szenved vele a DS. Hiába, ez a gép a 15 éves SNES címek futtatására való. Pedig most majdnem beleszerettem...

### BROTHERS IN ARMS DS

**UBISOFT**
**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS**

| | |
|---|---|
| grafika: | kiváló |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | közepes |

1-4 játékos, wifi

✔ remek grafikus erőfitogtatás
X lineáris shooter

**7 pont**







Gyatra névválasztás, sivár és ötlettelen dobozkép, sokat ígérő, de valótlanságot állító dobozszöveg, pazar grafikával kecsegtető képek – *a rossz játék külső ismertetőjegyei*. Az igazi negatívumok, a tényleges hibák csak később, természetesen a vásárlás után mutatkoznak meg, bár intő jel az, ha egy szoftver bejelentése és a megjelenése közötti hónapok során a minimálisabbnál is minimálisabb figyelmet kap a médiától, mivel a kiadó szándékosan visszatart minden információt, képanyagot és egyéb hasznos segédeszközt. Az akció jó, kár, hogy játékok esetén nem alkalmazzák – a Settlers franchise-nak jobb lett volna, ha ez a mostohagyerek egy fiók mélyén maradt volna és nem teljes árú termékként csücsülne boltok ezreinek polcán.

## AZ ÖSSZETEVŐK

A **Settlers** istenszimulátor és vérbeli stratégia egyetlen csomagban. Te, a játékos, mindenek Ura, maga a megtestesült tökéletesség kell, hogy gondoskodj esendő népedről úgy, hogy tervezel, építesz és kivitelezel. Nem csak istenszimulátor és vérbeli stratégia, de pacifista propaganda is – a Settlers világában a harc, a hadsereg csupán minimális, vagy még annál is kisebb szerepet kap, a hangsúly az építkezésen és egy remekül kiépített társadalmon van.

A rendszer összetett, a részletes mikromenedzsment miatt minden mindennel összefügg. Fegyvert akarsz? Építs kovácsműhelyt. De neki meg fém kell. Építs bányát – de hova? Küldj ki egy geológust a hegyekbe, hogy érclelőhelyet találjon. Hogy jut el a geológus oda? Építs neki utat.

A felhúzható épületek száma nagy, a lehetőségek tárháza szélesebb, mint a Bécsi kapu, a rendelkezésre álló erőforrások tömkelege vár beszerzésre, a nép pedig szaporodna. Tudod, hogy mit kell tenned, de nem tudod, hogyan. Mert a Settlers DS portja maga a káosz – az eredeti DOS-os a maga idejében zseniális volt, de mára már megkopott, legalábbis ebben a formában. Mit csinált az *Ubisoft*? Fogta az alapjátékot és mindennemű módosítás nélkül áthajította egy csak papíron alkalmas új platformra. Nem akárhogyan: ha a Burnout és a Zoo Tycoon rossz volt, akkor ez maga a megtestesült borzalom.

Bugok, kikerülhetetlen hibák tömkelege, technikai katasztrófa, a játékfejlesztés antitézise. Az érintőképernyő érzékelése pontatlan, frusztráló, hiába bök oda az ember ahova akar a szoftver figyelembe sem veszi, vagyis az Isteni szerepkörrel járó irányítást kiveszi a játékos kezéből. A térképen való szkrollozás csigalassú – de maga a játék is az. Megközelítőleg 8-10 képkocka per másodperc sebességgel fut, stratégiai játék ide vagy oda, ez tűrhetetlen, a gép érezhetően küszködik a tizenhárom éves engine mozgatásával és az ablakok kezelésével – mert hogy ez bőszen dobálja az ablakokat a képernyő minden sarkába, egymásra, egymás alá meg tulajdonképpen bárhová, ahol csak van hely. Vagy ha nincs, az sem különösebben zavarja.

De ez még semmi – a játék fagy. Nem néha, nem kicsit, hanem a lehető legdurvább módon. Például ha elmented az éppen aktuális állást – miért ne tennéd – aztán zoomolnál egyet, hogy jobban láss mindent. Na ezt jobb, ha elfelejted, mert a játék büntet: nemes egyszerűséggel csonttá fagyasztja a gépet, amit csak az áramtalanítás éleszt fel újra. Meg úgy a mentés önmagában is képes ugyanezt a hatást kiváltani – sőt, a töltés is.

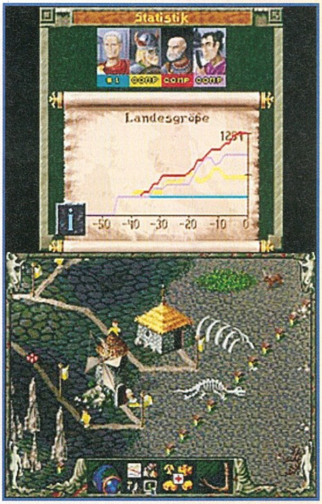
Pedig a Settlers amúgy remek játék. Tartalmas, szórakoztató, kissé lassú, de pont az elfogadható szinten mozog. Csak nem ez a változat: ha valaki nagyon szettlerszezni akar, inkább bányásszon elő egy ősöreg DOS-os verziót, ami még jó is volt, irányítható is volt, nem fagyott csonttá, amikor csak úri kedve tartotta. Egyszerűen csak működött és elvégezte azt a feladatot, amiért létrejött: szórakoztatott. A Settlers DS is szórakoztat, de körülbelül csak addig, míg a cartridge a gépbe nem kerül…

*W*

### MARTIN BELESZÓL!

Bár a game hibáival tisztában vagyok, azért ennyire vészesnek nem látom a helyzetet. Szerintem ez nem egy egypontos cím, stílusát tekintve pedig talán sok örömet okozhat azoknak, akik nem feltétlenül zöld sárkányokra, varázsló hercegnőkre, vagy vízvezeték szerelőkre vágynak. Azt mondom három pont.




## THE SETTLERS

**UBISOFT / BLUE BYTE**
**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS**

| | |
|---|---|
| grafika: | siralmas |
| játszhatóság: | siralmas |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | siralmas |
| hangulat: | siralmas |

1 játékos

✔ settlers 2!
X minden

**1 pont**




## CSEVEGŐ 2007 SZEPTEMBER – CSAK EGY NYÁR ÉS MÁS SEMMI

**Drága nagymamám igazán édes fazon. Most, hogy rövidesen 37 leszek, még mindig úgy kezel, mint egy 10 éves kisfiút (ha néha vele reggelizek, megkeni a kenyeremet is), ráadásul minden egyes alkalommal, amikor egy látogatás után elköszönök tőle, úgy enged utamra, hogy: „Vigyázz, csúszik!" – mármint az úttest, azaz közlekedjek óvatosan, de persze benne van az is, hogy figyeljek oda, hol járok. Ebben az a tündéri, hogy nyáron, tűző napsütésben is „Vigyázz, csúszik!", sőt, mostanában – eljutottunk oda, hogy szerintem már ő is röhög rajta – az is előfordul, hogy ha gyalog vagyok, akkor is mondja. Erre én meg természetesen mindig ugyanazt – eddigi baleseteimből kiindulva, tudniillik eddig leginkább csak engem törtek sz*rrá – válaszolom évek óta: „Hiába vigyázok én, ha más nem vigyáz."**

**Nem gondoltam volna, hogy ebből a kis színjátékból pont idén nyáron válik véres valóság. Akik olvasták az 576 Online-os naplómat, vagy esetleg ismernek személyesen, azok tudják miről beszélek. Nem akarom századszorra elmesélni, csak a lényeget mondom: a nyaram olyan volt, mint egy tökéletes amerikai film, minden jóval, ami szemnek és szájnak ingere, tudjátok: sör, virsli, teke, tombola, színestévé, térdig érő lézer... Aztán egyik nyári éjjel rosszkor voltam rossz helyen, egy tróger szennyláda se szó se beszéd megtámadott, leütött, olyat estem, mint az ólajtó, koponyatörés, vérömleny, életmentő műtét... most meg itt írom ezt a Csevegőt egy féltenyérnyi lyukkal a fejemen, és a decemberi csontpótló műtétre várok.**

**Persze nem hagytam, hogy ez az egész mocskos eset lehúzzon. A kórházból való „szabadulásom" után egy hét múlva már ott volt kezemen a heti Szigetjegy, és hála országos cimborámnak, „Snake Szobafestő Zolikának", és a metálos bandának, minden nap kint evett a fene a buliban, feledtetve velem a tényt, hogy tulajdonképpen hiába vigyázol magadra, hiába vagy óvatos, és hiába hiszed azt, hogy te irányítod a dolgokat, tulajdonképpen *az életed csak perceken, sőt másodperceken is múlhat.* Martin**

Üdv evribodri! Martin mester! Egy igazán odab*szós nyári élményem van. Végre erőt vettem magamon, és beszereztem/végigvittem a Kingdom Hearts első részét. Az 576 konzolban olvastam – már nem is tudom ki írta –, hogy, ha a gammát 100 %-ra kipörgetjük, akkor kapunk 1 TITKOS VIDEÓT, amit MEGÉRI behozni. Nos, ez a MEGÉRI TITKOS VIDEÓ 15 másodperces és kb. 6 agyvérzésem, 4 szívrohamom volt mire behoztam! Egyedül Sephiroth-ot nem győztem le, de hát ő legyőzhetetlen. Ezt csak azért meséltem el, mert 46 percig könnyezve röhögtem a Rémusz bácsis beszólásodon. Istencsászár vagy apám! **Halmi Tibor**

**(Legszebb öröm a káröröm? Ejnye, de komisz kölök vagy. Akkor milyet röhögnél, ha egyszer megszívatnám az én nagy tudású Csipikémet, és az egyik tesztjét javítás, meg emberi nyelvre fordítás nélkül raknám bele az újságba. Egyrészről kiderülne, hogy mennyit kell szenvednem minden hónapban, mire olvasható formába öntöm az írásait, másrészről egyértelművé válna, hogy „cseppet" gyenge lábakon áll a helyesírása. Martin)**

Kedves Martin! Egy múltból visszatérő olvasót köszönthetsz személyemben (már amennyiben szeretnél köszönteni). Az eltévedésemnek oka pedig nem volt más mint a PC, amely körülbelül olyan 7 éve történt, előtte aktív konzol játékosnak tartottam magam. Azonban akkor úgy éreztem, hogy nem tud a play1 vagy az n64 megfelelő szintű játékélményt nyújtani, miközben kidülledt szemekkel néztem az akkori pc-s magazinokban csillogó-villogó játékokat. Akkor ez volt az oka a váltásnak, amely természetesen egy fájdalmas búcsút is jelentett az egyébként nagyon szívemhez nőtt 576 konzollal. Most azonban, amikor 100ezer forint fölött kell megvennem, csak egy videokártyát ahhoz, hogy teljes pompájában élvezhessem egy játék adta vizuális élményeit, miközben konzolos társaim szinte ugyanazt az élményt egy ilyen kártya áráért röhögve élvezik tökéletes sebességgel. Na akkor éreztem úgy, hogy eljött az idő a visszatérésre, úgy hogy meghoztam a döntést, és egy komoly downgraden ejtettem át a gépem, majd beruháztam egy x360-ra, hiszen ez az a gép az amivel, ahogy nézem, szinte ugyanazokkal a játékokkal nyomulhatok mint pc-n. Szóval most ismét átestem egy szakításon, az egyébként ez az idő alatt szintén nagyon szívemhez nőtt pc-s magazinnal, hogy újra felmelegítsem rég elfeledett kapcsolatom az 576-al. Az újság színvonalával ahogy nézem továbbra sincs gond, bár a tartalommal akadnak problémáim, de ez elsősorban inkább az elég gyér játékkínálatnak köszönhető. Kicsit meg is ijedtem, hiszen ahhoz képest, hogy mindenki a pc-t temeti az örök halálba minden 2. évben, igazából egyáltalán nem vagyok eláĵulva az konzolos kínálattól a pc-shez képest. Azonban mint olvastam a július szám bevezetőjét, és remélem így is van, ez inkább még a fejlesztők tapasztalatlanságának tudható be az új gépekkel kapcsolatban. Meg persze gondolom a nyári uborka szezonnak. Ezzel be is fejezném visszatérésem okának rejtelmeit leleplező levelem. Tisztelettel: **Ádám**

**(Jesszus, egy időutazó! HG Wells-nek igaza volt! Ádám, te annyira a múltból tértél vissza, hogy komolyan itt lenne ez ideje felfrissíteni a konzolos ismeretanyagodat. Nem vagy eláĵulva a konzolos kínálattól a PC-skez képest? Mégis melyik PC-s kínálatról beszélünk, a 10-15 évvel ezelőttiről, amikor még akadtak normális stuffok, mint mondjuk a Larry sorozat? Ha álmomból felébresztesz, akkor is tudok mondani harminc konzolos címet – ráadásul nem is régieket –, melyek kenterbe verik a teljes PC-s palettát. Itt az idő haver, hogy nekiállj kiolvasni azokat az 576 Konzolokat... Hamarosan kikérdezlek! Martin)**

szóval. engedelmeddel Martin, én választanám a „hogyan telt a nyarad" témát. Vége az iskolának.2 hónap(vagy mennyi) szünet. elsq napon amit már szünetnek nevezek, nem tudtam reggel 6 és 7 között visszaaludni, és elqvettem a Burnout Revenget. mondván az pörgqs játék, (elromlott a billentyqzet ezért írok „q"-t) és attól majd felébredek. ez megis történt, amikor apám beront, hogy mit képzelek, hogy ijenkor elkezdek játszani. mondom: „apu! szünet van, had játszak már!". oké, kiment játszottam tovább. akkor el is vitt3em 75%-ig de aztán elakadtam. nem tudtam megcsinálni 1 krest. oké, már teljesen kijózanultam a tegnap esti estéböl, amin megünnepeltük a szünetet. napjaim nagyrészt ugyanabból álnak: reggel kelés, kajálás, kimenés bmxezni (nyári nagy szerzeményem, most tervezek egy psp-t).na ezek a kinnlétek elég poénosak szoktak lenni. van ott Veresegyházon ahol lakom, egy „fötér" nevezetü fötér (mint mondtam rossz a billentyüzet) és ott szokott minden nap egy kissebb társaság, bmxesek deszkások, korisok kint lenni. namármost van egy ojan deszkás játék hogy skate. a szabájokat most nem mondanám el mert hosszú. és van ott egy necz kódnéven ismert kezdö deszkás. történt egy napon hogy vesztett egy skateben.(mindíg veszít)és eléggé poénos dolgokat kell csinálnia.pl egyszer a nagy szemétes konténerbe mászott bele, máskor levizelték(!) a kezét... durva volt. hát... ijeneket csináltunk a nyáron. én amellett végigvittem a Shadow of The Colossus-t, a Jak 3-at, és a 2-öt, a tekken 5-öt, (hogy lehet megszerezni jinpachit?????) és a gta sa-t.hát... tartalmas volt a a nyaram. az ujság nagyon jó, (a világ legjobbja,ha szabad ijet mondanom) és a csevi is jó. volt régen. de most is kiráj, csak van pár ******aki el******.mind1. ezeket ne rakjátok be. üdvözlettel: **krojdla** (igen nehéz kiejteni) **jános**

**(Jani vazzeg, ugye láttad a Ford Fairlane kalandjai című filmet? Tudod, Zuzu Petals, beszélgetés, sajtreszelő. No, hasonló megrázó élményben volt részem, amikor a leveled olvastam – nem, nem a tartalma miatt, az okés, de haver, ahogy te írsz, az merénylet az emberiség ellen! Nagyon remélem, hogy ezt csak direkt csináltad, hogy megvicceld az olvasókat, mert ha nem, és ezt apád meglátja, páros lábbal fog ugrálni a konzolodon, csirkeketrecet hajtogat a BMX-edből, és kukoricára térdeltet a sarokban. Frankón, ha te nem buksz meg idén nyelvtanból, akkor zárják be és gyújtsák fel az iskolát, ahova jársz, a tanárod meg menjen el hentesnek. Októberben látni akarom, mennyit javultál! Martin)**

Üdv annak aki olvassa! Szerintem az, hogy az a téma, hogy nincs téma, szerintem béna. A csevegőn valamiről beszélni szoktak és nem össze-vissza minden.

Üdv ismét! és még annyit elárulnék, hogy ha kiadnék magamból mindent, ami történik velem, akkor semmit se tudnék írni, és így már elárultam, hogy mennyi izgalmas dolog esett meg velem a nyáron. **Kovács Ferenc**

**(Ennyire puha nem lehetsz, frankón. Legalább hazudhattál volna valamit... Mondjuk kitalálsz egy merész sztorit tengerparti csajozással, pálmafával, fehér homokkal, koktélokkal, és eladod nekünk, hogy ez történt veled a nyáron. Vagy átveszed egy haverod meséjét. Vagy lopsz egy jó könyvből és magadévá teszed. Esetleg még azt is elhittük volna, ha egy filmet költesz át száguldó sportkocsikkal, diszkógömbbel, tűsarkú szandálban tipegő tüncikkel. Most akkor ki, mi a béna? Martin)**

Tisztelt 576 Team, kedves Martin! Szóval valami építő jellegűt is írjak? Nem biztos, hogy sikerül, de lássuk :) Az ideji nyaram viszonylag jól sikerült (kivéve 4. Pont ):

1. Volt Fesztivál. Egyszer esett az eső, hatalmas tömeg, buli ezerrel. Laibach valami eszméletlen volt, az év eddigi legjobb koncertje számomra.
2. Szabadság, 2 hét Balatonon, megfűszerezve egy kis Balaton Sound kitérővel a Beastie Boys miatt. Állati.
3. Végre vettem egy Nintendo DS-t, régóta kinéztem már.
4. És a keserű vég: jóapámmal mentem le Balcsira hétvégére, lerobbant a másfél éves, autónk, majd fogta magát és kigyulladt a motorház. A márkaszervíz azóta is folyamatosan azon dolgozik, hogy bebizonyítsa, hogy mi gyújtottuk fel. Legutóbbi verzióĵuk az volt, hogy öngyújtót raktunk a motortérbe és úgy furikáztunk :))

Ennek már egy hónapja. ja, és a kocsira a jótállás 2 év, szóval... no mindegy :(

Remélem már jobban érzed magadat, további felépülésedben bízva maradok tisztelettel: **Johnny**

U.I. Ugye az 576Közösségből Kitagadó Bizottság még nem állt fel?? :)

**(Ohh, szóval biztosítási csalásokkal is foglalkozol, csak még kezdő vagy? Dolgozol megrendelésre is? Nem, várj, szerintem apádat akartad megviccelni, ugye? Na figyelj, adok egy jó tippet: legközelebb ne a motortérbe tedd azt a kurta öngyújtót, hanem a tankba – de MIELŐTT beszállnátok a kocsiba, ne UTÁNA. Martin)**

Szabad téma? Yeaah!:D Legyen a Doa 3. Nemrég Xboxközelbe kerültem és lehetőségem nyílt kipróbálni ezt a remek játékot^^ Hát ez a játék semmit sem változott a 2. rész óta (ami megvan nekem platina kiadásban Ps2-n) Extra cicilengések rulz! Ha csak bemozdulok a csajjal, a mellei már akkor külön életet élnek xD Sztem ez az egyik dolog, ami különlegessé teszi ezt a játékot :P A Tekken-ben ilyet nem látni... igaz ott is vannak cicilengések, de ott realisztikusabb. Ha össze kellene hasonlítanom a 2 verekedős stuff-ot, akkor viszont egyértelműen a Tekken melett döntenék, mert azért cicilengések ide-vagy oda, ha The king of the fighting games címet még mindig a Tekken viseli nálam:) Nem is írok többet, mert nem akarom elvenni a helyet a többiek levelei elől. Utóiratnak még annyit, hogy remélem lesz Crash of the Titans cikk az 576 tesztjei között^^ ...nah további szép napot;) **gy lapi**

**(Apám, te aztán egy hihetetlenül perverz alak lehetsz! A verekedős játékok két királyánál a „cicilengés" indítja be legjobban a fantáziád, Crash Bandicoot a szerelmed, és 18 éven felülieknek szóló extrém japán videókat linkelsz az 576 Onlinera. Kezdek félni tőled, de komolyan. Miért érzem úgy, hogy neked orvosi segítségre lenne szükséged? SOHA ne kerülj a hátam mögé! Gyere Sonic menjünk, ideje lefeküdni. Ejnye Sonic, de malac vagy. Martin)**

...na szóval úgy történt, hogy hirtelen körülöttem volt ez a sok zenész. Szasztok emberek! Dél-koreából jöttél turnéról? Mi ez? Fülöp-szigeteki pálinka? Rum? Még jobb! Este sütés! Grillezés ezerrel, gyűlnek a nagy kvalitású zenészek a zsírszagra. Folyik a sör, üvölt a TOTO, James Brown, meg a BeeGees. Na, srácok, ez a higanymozgás! Taps, röhögés. Elárulnád a vezetékneved? - kérdi a világ egyik legjobb dobosa. Hogyan ébresszünk fel egy állandóan punnyadó srácot hajnali hármkor egy 100W-os Marshall és egy Peavey Vandenberg gitár közreműködésével? „Részegen ki visz majd haza?" Teremjél rá! Álmos fejek, de azért vígan gyülekeznek a túlélők minden másnap előadásra. Hősünk azonban mindenkin túltesz. Előadás megtartása, ebéd, ide-oda nézegelődés, estefelé turnézás valahol az ország másik csücskén, majd hajnalban parti, kolbász, kenyér, mustár, pálinka, sör. És te? Téged imádlak, b*zdmeg! – borul nyakamba hun bőgős barátunk. Napszemüveg, felkelő Nap, groove. Rögtönzött funky a szobában dobalapra, gitárra,

bőgőre, brácsára. Kewl! De a lényeg, hogy senki ne fürgyön le. Hogyan kell megsütni egy fácánt a grillben? Le kell vágni a szélét! Nincsen rózsa TÖvis nélkül, hogyan igyunk rocksztárokkal és kultúremberekkel, valamint mi a jó, ha a legjobb otthon? Jövőre, veletek, ugyanott! **GeeFunk**

**(Látjátok emberek, erről beszéltem itt pár levéllel feljebb. Így kell szemrebbenés nélkül, folyékonyan, hihetően hazudni! Nem számít, hogy egy szó sem igaz belőle, és egész nyáron otthon ült a pali, ahol mindenféle gyanús-titkos gitárokat tákolt fahulladékból, hogy aztán azokkal házaljon – az a lényeg, hogy a fantáziája élénk. Hiába, ha valaki kétszer annyit jár iskolába, mint amennyi egészséges lenne, szépen kifejlődik a kamuzó tudománya. Éljen a magyar felsőoktatás! Ide most képzeljetek egy gitárszólót. Martin)**

Jó volt ez a nyár sokat tanultam és okosodtam ezidáig... és Kipróbálhattam a HALO3-at és a Ps3at, és rájöttem, hogy a HALO 3 jobb mint a Ps3… szerelelmes is akartam lenni de nemtudtam, azt rájöttem, hogy minek... hisz úgyis elmúlik, de a HALO 3 megfog maradni.. **tisssiiiif**

**(El sem merem képzelni, milyen „okos" lehettél ezelőtt az „okosodó kúrád" előtt Ticsikém. Gondolom mint egy fakocka. Tudod, egy xboxzöd' kocka. Vegyél PS3-at, jobban leszel. Martin)**

Sziasztok. Én a nyarat XBOX-os kollekcióm növelésére fordítottam. beszereztem jópár játékot.

Table Tennis. (ezzel a játékkal egészen addig fogok live-on játszani, amíg el nem verek 150 franciát)

Dead Rising. (ennél a játéknál 5 órába telt, mire rájöttem, h nem lehet lenyírni az összes hullát, mert a gép mindig visszarakodja őket (-.-)

Harry Potter 5. (ez egy felettébb hangulatos játék, ám amien jó, olyan rövid. a 100%, egy napba telt és a játék végére rájöttem, h nem lehet a játékban meghalni... ha valakinek sikerült, akkor minden elismerésem.

Forza 2. (ez megint egy nagyon jó játék, persze nem ártana hozzá egy kormány meg kár, h az aukciósház sokkal érdekesebb mint a verseny. még mindig nem jöttem rá, h hogy a fenébe lehet egyéni festést szerezni a kocsira...:@) **Maxi007**

**(Te aztán haláli fickó lehetsz apám! Egy új dimenziót nyitottál meg nekem, de frankón, nem oltalak, ahogy így elmesélted ezeket a játékos sztorikat. 150 francia elverése a TT-ben, 5 órás eszmélés a DR-ben, nem lehet meghalni a Potterben, és inkább aukció, mint vezetés a Forzában. Mondhatni „alternatív" irányból közelíted meg a game-ek lényegét! Egy repülőszimulátorban mit csinálnál, megszámolnád a fákat a földön, egy FPS-ben meg megmérnéd a fegyverek csövének a hőmérsékletét lövés után? Vázzeg, egyébként azt tudod, hogy nagy dolgot találtál most fel? Játék a játékban! Le kéne védetned a szabadalmat, mielőtt a Nintendo ellopja, hogy új rétegeket tudjon „bevonni" vele. Martin)**

Kedves 576 team, kedves Martin! Remélem számotokra is olyan jól telt a nyár mint nekem. A mostani volt életem eddigi legjobb nyara! Vagy ha nem is a legjobb, az biztos hogy a legemlékezetesebb. Grillpartik, séta a tengerparton, sárdagonya a Szigeten, koncertek. (Samúúú :) El is vagyok tiltva a buliktól egy jó időre... A Tenerife-i nyaralás is eseménydúsra sikeredett, ahol pl. a nyaralás második napján egy veszett róka elől rohant fejvesztve az egész család, egy szál fürdőruhában, a part melletti bokroktól egészen a 2 km-re lévő hotelig! De azért fürödtem a tengerben is… Kockulni nem is volt időm, csak a repülőn… de ott életmentő volt a DS, innen is köszönöm! :) További jó nyarat mindenkinek, a fórumon see ya again! **Rini**

Ui: Keanu forever :D

**(Gratulálok a Hihetetlen Családnak, ezt sikerült bravúrosan elbaltáznotok. A róka, ami utánatok rohant nem volt veszett. ő volt Vuk, nemzeti örökségünk része, akit spanyol állatkereskedők hetekkel korábban loptak el a budapesti állatkertből, de megszökött fogságából. Nem üldözött titeket, hanem SEGÍTSÉGET AKART KÉRNI tőletek a hazajutáshoz, amikor meghallotta a magyar szót. Kedves olvasók, álljunk fel, és adózzunk egy perces néma gyásszal a mi egyetlen kis rókánk emlékének. Itt az idő Rini, hogy megtudd, cserébe Vukért: Keanu homokos. Martin)**

Hellosztok! Kívánok minden kedves csevegőnek először is békés boldog napokat hiszen a nyári szünetnek haamrosan vége :( Nekem nagyon szépen telt a nyaram! Focizgattam, gépeztem, és KONZOLOZTAM! Bárcsak ilyen gyorsan repülne el a suliidő! Röviden így telt a nyaram :) :D ! Kívánok mindenkinek (természetesen aki még suliba jár) minnél jobb bizonyítványt, vagy esetleg érettségit a tanév végén! Üdv.: **Istioh**

**(Leveled elején egy pillanatra azt hittem, békés boldog KARÁCSONYT fogsz kívánni, ráadásul meg is ijedtem, hogy valami időhurokba kerültem, esetleg 4 hónapig kómában voltam a balesetem után. Phuuuuu, ez meleg helyzet volt, be is rittyentettem asszem'. Martin)**

Gyerekek! Ez az idei nyár nagyon gyászos volt! A dög melegben is doliznom kellett ráadásul a nőmmel elváltunk végleg. De legalább a Konzol az enyém maradt mint eddig mindig :) KONZOL FOREVER! **Steve Y**

**(Lehet amíg te „doliztál" a barátnőd mással „dolizott". Sőt, valószínű. Látod, a Konzol soha nem tenne ilyet, ráadásul vegyél példát gy lapiról és ticsichiefről, akik egy játékban is meg tudják találni a társat, a szerelmet, a gyöngédséget, a szexet... szip. Martin)**

Sziasztok! Ha jól emlékszem, az eredeti téma az volt, hogy mi történt velünk a nyáron. Elvégeztem a főiskolát, megcsináltam hozzá a középfokú nyelvvizsgát, közben teljes felújítás volt anyámnál is. Nyaralás persze semmi, majd 2 hét lesz szeptember végétől. De legalább sok mindent letudtam. Ja és ami az 576 oldalhoz kicsit jobban köthető: hét év után rávettek, hogy megint menjek moziba, és végre egyszer nem bántam meg. A Transformers-t néztem meg egy barátommal. Régen mindketten szerettük (talán az még az eredeti volt?), de persze mára már sok minden nem maradt meg belőle. Viszont a film nagyon tetszett, és ezzel kapcsolatban lenne kérdésem Hozzátok, ami ennek kapcsán jutott eszembe. Mivel sokan – Veletek együtt – rá voltunk izgulva az oldalon például a Transformers mozira, meg régebben más képregényes játékokra is, nem lehetne esetleg az újságban sorozat jelleggel ismertetőket írni róluk? Kezdetben mondjuk aktuális témaként a Transformers, később X-Men, Pókember, stb., meg egyéb, esetleg itthon ismeretleneket bemutatni, mint ahogyan az animékkal is teszitek. **bandage_520**

**(Először is, hogy merészelsz értelmesen fogalmazott, helyesírási hibák nélküli levelet írni? Mi vagy te, valami kis eminens? Másodszor nem szokás már nagybetűvel írni a „hozzátok" és „veletek" típusú szavakat, utoljára 1923-ben volt divat, akkor sem sokáig – olyan ez, mint levélen a „Kovács Béla és Becses Családja" kezdetű full béna címzés. Harmadszor minden képregényes játékot tesztelünk. Martin)**

Csodálatos Szeptembert mindenkinek! Ez a nyaram (bár volt egy-két eseménytelen hetem) egész jól sikerült! Kezdeném mondjuk azzal, hogy nem elég, hogy 10 napot tölthettem el a francia a Riviérán a barátaimmal, de ezt mind a suli rovására tehettem! (Az utolsó tanítási hét első napján kezdődött a „kirándulás"...) Ebben az időszakban annyi esemény történt, hogy mindenre nem fogok tudni kitérni, túl hosszú lenne a levél (gyanítom így is az lesz.... :) Csak a lényeget emelném ki. Többek között fürödtem négy különböző város tengerpartján, Cannes-ban megérintettem (csak néhány név) Kurosawa, Milos Forman, és Bruce Willis kézlenyomatát (elég kicsi keze van, mit mondjak...), Ferrarikat fényképeztünk Monaco-ban, Saint-Tropez-ben hajózgattunk, ahol még hírességek villáit is láthattuk. (Én akkor aludtam... Jóvanna' ringat a víz, meleg van, és keveset aludtam az éjjel… :) Találtam egy francia konzol-boltot is (4 játék lett szerválva), ahol végre játszhattam egy PS3-mal! (Először, de nem utoljára, az biztos...) Aztán a kemping mellett focizgattunk, én még bunyóztam is volna, ha az a ****** B-s (én A tagozatos vagyok) ***** okot ad rá. (Hosszú sztori, az a lényeg, elég gyökér volt, én meg nem vagyok az a lapítós fajta.) Itthon aztán részt vettem a haverom unokatesójának májusfa-buliján, ahol életemben először úgy benyomtam, hogy miután szerencsésen elüldöztem pár rókát, hazaérkezésem után a nappali sarkában üldögéltem, és a szobanövény levelét simogattam. Állítólag! (Nekem is úgy mesélte az én drága édesanyám! :) Aztán jött a nyár másik felét nagyban meghatározó döntésem: játékvezető akarok lenni! (Igen-igen foci! Tudod Martin, ez az, amit vízben játszanak!) Az ezt követő három hét estéi a szomszéd falu focipályáján teltek, napi négyezer méter futással. Jó volt... Aztán jött a teszt, amit sikeresen letettem (fizikai, meg elméleti is), így Zala megye megyei keretében ott vagyok, mint bíró! Eddig négy meccsen vagyok túl, és még élek. (Jó dolog, ha az ember gyorsan tud futni... :) – na jó ennyire nem vészes a helyzet.) Múlt héten Zalakarosra is sikeresen eljutottam, és megint rájöttem, hogy kétféle lány fordul csak meg itt (legalább is, amikor itt vagyok) : „Az én magas elvárásaimnak nem megfelelő" :), meg német. Na mindegy, végül is minden évben jönnek kilencedikesek a suliba! Úgyhogy csak vidáman nekivágok a harmadik (tizenegyedik) évfolyam gyönyörűségeinek, hátha kisül majd belőle valami jó!

Ui: Martin, két év múlva, ha jövök Pestre tanulni, készítsd nekem helyet a Konzolnál! Nem-nem, nem vagytok tele, nincs kifogás, teszter leszek és kész! Most, hogy ezt megbeszéltük, minden olvasónak nagyszerű iskolakezdést kívánok! (Már aki még tanul…) **Beke Kristóf** alias **Brad Meat**

**(Először is, hogy merészelsz értelmesen fogalmazott, helyesírási hibák nélküli levelet írni? Mi vagy te, valami kis eminens? Másodszor a kis vízilabdás poénoddal szépen elszúrtad a konzolos tesztelői állást – pedig majdnem megvolt! Há-há-há, úgy kellett, úgy kellett! Harmadszor nincs olyan, érted, NINCS, hogy egy nő nem felel meg a te elvárásaidnak, maximum az jelenthet apróbb problémát, ha te nem felelsz meg neki. De még ez sem ok arra, hogy feladja az ember a próbálkozást. A német csajokat meg szeretjük. Minden nőbe szerelmesek vagyunk. Majdnem. Érteeeeem? Ülj a helyedre, csajozásból egyes. Martin)**

Hello Mindenkinek! Voltam olyan elvetemült és arra az elhatározásra jutottam, hogy írok a Csevegőbe. / Vállalva a kockázatot, hogy le leszek oltva. xD /

Bemutatkoznom nem nagyon kell, hisz ismertek legtöbben. Ki így, ki úgy... Miután legutóbb Martin szabad kezet adott nekünk, téma és minden korlát nélkül írhatunk a Csevegőbe, így élnék is a lehetőséggel. „Egy a lényeg – add ki magadból a nyári élményeidet! „ Hát jó :D

Bár nem voltam sehol sem nyaralni, / tudom, tudom, de a német közrejátszott. viszont megérte ;) / mégis nagyon jó volt ez a nyaram. Sőt… Sok időt tudtam a barátaimmal együtt tölteni. / ami jó, mert nyáron el szoktak tűnni... / Volt a nyaramnak egy szörnyű időszaka, amikor valakiért, akit szeretek aggódtam, mert baleset érte… De azt is átvészeltük.

Most pedig jön -A- mondat: a fórumnak köszönhetően / xD / megismerkedtem valakivel. Nagyon örülök, hogy ő van nekem :) . A legjobb ami történt velem a nyáron, hogy találkoztam vele. És az, hogy most együtt vagyunk :) Tudhatjátok, hogy nevet nem mondok, majd ő úgy is mondani fogja, ha úgy érzi. Számomra nagyon rövidnek tűnt a nyár. Nagyon hamar eltelt.

De viszont jól telt el. Nem unalommal. Partizással, mozizással, barátnőzéssel, némettel / :P / És barátommal :) Sajnos azt nem írhatom le, hogy voltam Szigeten is és huh de jó volt a Tool… Mert nem voltam... Pedig szerettem volna kimenni. Majd jövőre... Ezen a nyáron sikeresen „megszereztem a régi Resident Evil game-eket. / még egyszer köszi Cyberman :D / Remélem mire ezt a levelet lehet olvasni, már meg lesz a RE fórumtalálkozó is. :) Rövid volt ez a nyár, de jó. A levelem már kezd túl hosszú lenni így be is fejezem, mert már uncsi. xD Remélem a ti nyaratok is jól telt vagy még jobban… Ciao! ;) **Lara 2.0**

**(Egy ilyen fórumos Resident találkozó hogy zajlik? Mindenki visz másfél kiló sertésbelsőséget, amit aztán láncfűrésszel miszlikbe aprítotok, majd szétkenitek? Esetleg sorsot húztok, valaki beöltözik zombinak, akit shotgunnal átszabtok? Vagy versenyeztek, hogy ki tud egy vágással kettévágni egy teljesen véletlenül PONT emberfej nagyságú dinnyét? Brrrrr... Jó lehet nálatok tagnak lenni, csak ha sok a fórumtali, gyorsan csökken a létszám. 576 Online Resident Evil klub: A belépés díjtalan, a kilépés bizonytalan. Egyébként meg hogy jön össze a Lara név a Resident rajongással? Akkor miért nem inkább Ada? Martin)**

Üdv! Arra gondoltam, hogy írok néhány sort a jelenlegi konzolokról, és ezt megosztom veletek. Sokakat érdekel, hogy melyik gép lesz a konzolháború végső győztese. A tíz év alatt két gépet is „megbuktató" Nintendo? Vagy a meghibásodások terén piacvezető Xbox 360? Esetleg az 1994-óta sikert sikerre halmozó Sony Playstation? Ha megnézzük, hogy hogyan is áll a piaci helyzet, akkor azt látjuk, hogy a Nintendo toronymagasan vezet a sokkal előbb rajtoló X360, és a nagyjából vele együtt rajtoló PS3 előtt. Vannak, akik szerint a nindedo előnye akkora, hogy az kitart a végéig, és vannak, akik úgy tartják, hogy a nagy N sikere nem más, mint pünkösdi királyság. Elárulhatom, nem titok én az utóbbi csoportba tartozom. Mert mit is csinált a nindedo, mit is adott nekünk? Nem sz*roztak, tuningoltak egy kicsit a GC hardverén, a külsejét optikai tuninggal látták el, azaz dobták a kockaformát. Azért a nindedo sem hülye! Tudták, hogy ez így édeskevés. Kellett vmi, ami miatt meg is veszik a gépet, és ez a vmi nem más mint a mozgásérzékelős fakanál. Igen, tudjuk, parasztvakítás. De bejött. Bejött? A játékok nagy része szinte irányíthatatlan. És mégis megveszik? Naná! Ancit, Apcit, és persze Pistikét mindez nem érdekli. ők csak egy konzolt akarnak, amivel nem meglepő módon játszani szeretnének. Pistike a legjobb játékokkal akar játszani, ezért PS3-at szeretne. Apcinak az X360 tetszik, de fél a három piros szemtől. Anci nindedot akar, mert arra van Mário, meg Mário, és persze Mário. Mondanom sem kell, mindig Ancié az utolsó szó. Amíg Anci, Apci és Pistike beéri ennyivel, addig a Nintendo is szárnyalni fog. a baj akkor kezdődik, amikor ráunnak a Márióra.....és nem lesz miből válogatni. Már látom is a végét… **Soni**

**(Ehhez a levélhez komment nem is szükségeltetik, mert ez itt nem más Hölgyeim és Uraim, mint a végszó – méghozzá teljesen spontán, nem is emgrendelésre! Ennél jobb zárást keresve sem találhattam volna. Martin)**

**Októberi témánk ugyanis: „Te melyik konzolt igen, és melyiket nem? Ha igen, miért? Ha nem, miért?"**

**Jöhet minden, amit a nyomdafesték elbír – és amit nem, az is. Kitaláltam, mitől lesz „más" a Konzol Csevegője, mint az online fórumunk. Ott szigorú moderálási szabályok vannak, itt majd kissé lazábban kezelem a dolgot. A lehetőség tehát adott. Az emaileket az 576konzol@576.hu címre, a leveleket az impresszumban található postafiókra kérem. Grafománok, szóf*sók, regényírók kíméljenek – legyél inkább rövid, de frappáns! Martin**

## ZENE

**Eszter: Rövidtáv /szerzői kiadás/**

Erősen közhelyszámba megy 25473. alkalommal is leírni, milyen ciki már, hogy az angol, nem titkoltan kereskedelmi szempontok alapján összerakott girlgrupok milyen csúnyán kettőbe harapják a teljes magyar popéletet – pedig valóban ez a helyzet.

Hogy valami jót is mondjak: Takáts Eszter megjelenésével idén megduplázódott a vállalható női előadók száma. Eszti első hanghordozója egyébként már jó ideje hozzáférhető, csak hát a szerzői kiadások sajátosságának megfelelően limitált elérhetőségekkel rendelkezik. Magyarul: kurtára nem tudtam, hogy a csaj egyáltalán létezik, amíg tök véletlenül bele nem akadtam a CD-be az egyik könyvesboltban. Itt szeretném megragadni az alkalmat, hogy szóbeli megrovásban részesítsem a hazai lemezkiadókat, hiszen a tény, hogy egyik major sem bírta bevállalni az anyagot kristálytisztán bizonyítja, hogy a döntésekért felelős pozícióban levő „szakemberek": 1. ízlése megáll a legkereskedelmibb rádiók kínálatánál; 2. legkevésbé sincsenek tisztában a nemzetközi trendekkel, mivel kicsit nyugatabbra két kézzel kapkodnak a hasonló stílusban nyomuló előadók után. A „hasonló stílus" pedig az a fajta kávéházas jazzpop, amivel Katie Melua és Norah Jones milliós példányszámban tud lemezt eladni.

Na jó, azért nem pontosan ugyanolyan, a Rövidtáv ugyanis erőteljesen az élő hangzásra épít, másrészt teljes mértékben hiányzik róla a profi produceri babra, ami ugye igencsak kétélű fegyver – hiszen bár így teljes az előadói kontroll, ellenben bármelyik jobb érzésű stúdiómágus első körben kigyomlálta volna a Sanzonhoz hasonló ballépéseket. Mindent összevetve azonban mindenképpen jobban jártunk így, hiszen pont a néhol karcos előadásmód és a véletlenszerű zenei játszadozás miatt válik igazan kiemelkedő produkció a Rövidtávból. Természetesen a szövegvilágban a szerelem dominál, mint fő téma, de az ötletes rímek és szójátékok (Két ajkam szeszélyes, veszélyes „Cirkusz") elejét veszik a tömeges dezsavünek. A CD hallgatása ajánlott stresszes szituációkban és relaxációs céllal egyaránt. Vegyétek, vigyétek.

(A másik vállalható női előadó egyébként Varga Zsuzsa offkorz!)



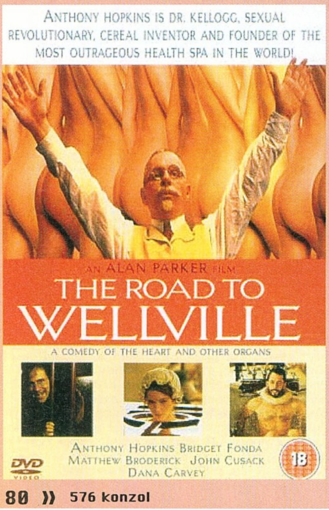
## FILM/DVD

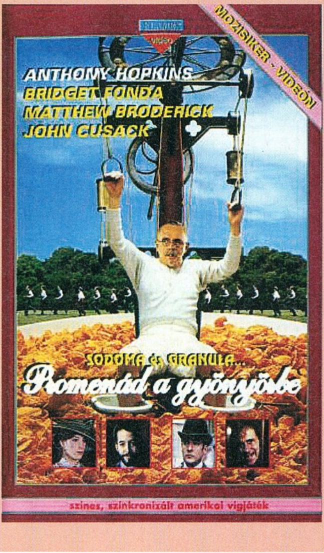
**Promenád a gyönyörbe (Road to Wellville)**
**Műfaj: szatíra**
**Rendező: Alan Parker**
**Szereplők: Matthew Broderick, Bridget Fonda, Anthony Hopkins, John Cusack**
**DVD: magyar és angol surround**
**Extrák: előzetes, így készült, érdekességek, filmográfiák**

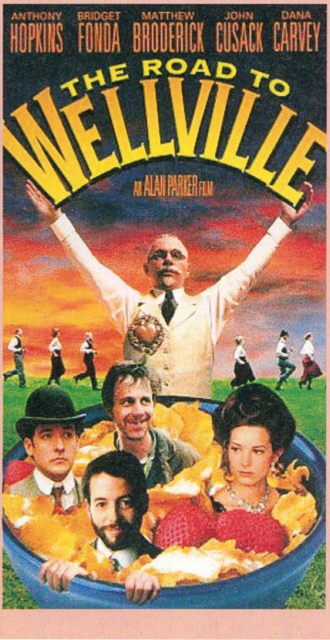
Szinte már szórakoztató nézni, ahogy a minél több, minél gyorsabb fogyasztásra sarkalló társadalom miként próbálja időről-időre megnyugtatni hirtelen feltámadt lelkiismeret furdalását az egészségtelen étkezéssel kapcsolatban. Mindenki ismeri a teljes kiőrlésű keksztől szinte megtáltosodó anyuka esetét, vagy az update megszállott híveit, akik mindent megtesznek a minél eredményesebb fogyás érdekében – csak mozogni ne kelljen. Az „egészség boom" egyenes következményeként élelmes emberek tömege használta ki a lehetőséget, hogy könnyű pénzt szakítson holmi teszkós titkok kiszivárogtatásával, vagy rántsa le a leplet a ronccsá tevő gyorsétterem-láncokról. Ez akár meg újszerűen is hathatna, ha jó 10 évvel ezelőtt Alan Parker, a szatírák közkedvelt direktora nem tett volna már jóval elegánsabban pár kört ezen a területen.

Filmjének központi figurája Dr. John Harvey Kellog, aki ugye egy valóban létező figura, a mai napig töretlen népszerűségnek örvendő kukoricapehely feltalálója (és mellesleg a film címét is az ő egyik reklámszlogenje szolgáltatta). Szóval a cselekmény szerint a dokinak annyira bejön a kukoricapehely biznisz, hogy úgy dönt, nyit egy egészségklinikát, hátha azzal még jobban le tudja húzni a puccos felsőosztályt. Ez persze be is jön, hiszen a Lightbody házaspár – Will és Eleanor – rögtön le is csap a lehetőségre, hogy jól kikúrálják magukat. Bár a különböző neműek elkülönítése eleinte nem sok jóval kecsegtet, idővel mindketten rálelnek a boldogságra, ki egy bővérű nővérrel, ki pedig egy csapat német szexuálpszichológussal... Ezzel párhuzamosan némileg felesleges módon pereg egy másik szál is, ahol kóklerek próbálnak konkurenciát állítani a doktor úr jól üzemelő kukoricapehely bizniszének, ám néhány valóban vicces helyzeten kívül (variációk egy pehelyre) az egész picit súlytalannak tűnik. Ez hatványozottan vonatkozik Kellog lepukkant, rebellis örökbefogadott fiának cselekményvonalaára is, azzal a különbséggel, hogy ez a rész még csak nem is vicces.

Láthatóan Parker túl sokat akart fogni, és míg a házaspár napi beöntések közti csetlését-botlását biztos kézzel tudja levezényelni, addig a családi dráma és a konkurenciaharc már túl soknak bizonyult. Kár, mert így a Promenád a gyönyörbe kiválóból átcsusszan az erős jó kategóriába, de megtekintése még így is ajánlott, már csak a Kellog doktor szerepében felszabadultan ripacskodó Anthony Hopkins fergeteges alakítása miatt is – a gimnasztikával körített, a klinika minden lakója számára kötelező kacagó-dal pedig igazi klasszikus!



# telefonos csomagküldő szolgálat 06 70 365 0385

## PS3 — PLAYSTATION 3

| | | |
|---|---|---|
| Enchanted Arms | 16998 | kapható! |
| F1 Championship Edition | 16998 | kapható! |
| FIFA 08 | 16998 | szeptember |
| Fight Night Round 3 | 16998 | kapható! |
| Ghost Recon 2 | 16998 | szeptember |
| **GTA IV. előrendelhető** | **16998** | **2008-ban!** |
| Harry Potter A Főnix Rendje | 16998 | kapható! |
| Juiced 2 Hot Import Nights | 16998 | szeptember |
| L'ecsó | 16998 | kapható! |
| Madden 08 | 16998 | kapható! |
| Merceneries 2 World in Flame | 16998 | november |
| Motorstorm | 16998 | kapható! |
| Nascar 08 | 16998 | kapható! |
| NBA 08 | 16998 | szeptember |
| NHL 08 | 16998 | szeptember |
| Pirates of The Carribbean 3 | 16998 | kapható! |
| Resistance Fall of man | 16998 | kapható! |
| Skate | 16998 | szeptember |
| Sonic The Hedgehog | 16998 | kapható! |
| Spider-Man 3 | 16998 | kapható! |
| The Darkness | július | kapható! |
| Transformers The Game | 16998 | kapható! |
| Untold Legends Dark Kingdom | 16998 | kapható! |
| Virtua Tennis 3 | 16998 | kapható! |
| Warhawk **(csak Online játszható!)** Alap/Headset | 8299/15999 | szeptember |
| **PS3 gép+Resistance+Motorstorm+2db Contr.** | **159990** | **hitelre is!** |

## PS2 — PlayStation.2

| | | |
|---|---|---|
| Arthur and the Invisibles | 6998 | kapható! |
| Black Buccaneer | 7999 | kapható! |
| Capcom Classic Collection 2 | 5999 | kapható! |
| FIFA 08 - **ismét magyar szinkronnal !** | 14999 | szeptember |
| Final Fantasy VII : Dirge of Cerberus | 10999 | kapható! |
| Final Fantasy XII | 11999 | akciós |
| God Of War II | 16998 | kapható! |
| Guitar Hero Rocks 80' + gitár | 18999 | kapható! |
| Harry Potter A Főnix Rendje - **szinkronos !** | 14999 | kapható! |
| Hitman Triple Pack | 6998 | kapható! |
| L'ecsó | 12999 | kapható! |
| Madden 08 | 14999 | kapható! |
| Medal of Honor Vanguard | 14999 | kapható! |
| Merceneries 2 World in Flame | 14999 | november |
| Nascar 08 | 14999 | kapható! |
| NHL 08 | 14999 | szeptember |
| Pirates of The Carribbean 3 | 13998 | kapható! |
| Sega Megadrive Collection | 5999 | kapható! |
| Tiger Woods 08 | 14999 | szeptember |
| Transformers The Game | 13998 | kapható! |
| Vigyázz, kész, szörf | 9998 | kapható! |
| **PS2gép+Memo Card+2db Dual Shock joy** | **39990** | **hitelre is !** |

## PS2 Platinum és Akciós — PlayStation.2

| | | |
|---|---|---|
| 24 The Game Platinum ***magyar felirattal*** | 5999 | kapható! |
| Brothers in Arms Platinum | 5999 | kapható! |
| Burnout Revenge Platinum | 6499 | kapható! |
| Call of Duty 3 Platinum | 7499 | hamarosan! |
| Devil May Cry 2 | 5999 | szeptember |
| Devil May Cry 3 Special Edition | 6998 | szeptember |
| Eyetoy Play Sports + kamera | 9998 | kapható! |
| F1 06 | 5999 | kapható! |
| Fifa Street 2 Platinum | 6499 | kapható! |
| Grand Theft Auto III. Platinum | 5999 | kapható! |
| Grand Theft Auto Liberty City Stories | 7999 | kapható! |
| Grand Theft Auto San Andreas Platinum | 9499 | kapható! |
| Grand Theft Auto Vice City Platinum | 5999 | kapható! |
| Grand Theft Auto Vice City Stories Platinum | 5999 | kapható! |
| Lego Star Wars II | 7999 | kapható! |
| Manhunt | 6998 | kapható! |
| Need for Speed Most Wanted Platinum | 6499 | kapható! |
| Onimusha 2 | 5999 | szeptember |
| Pirates of The Carribbean 2 | 7999 | kapható! |
| Prince of Persia Trilogy | 9998 | kapható! |
| Rayman 10th Anniversary | 6998 | kapható! |
| Resident Evil 4 Platinum | 6998 | szeptember |
| Shadow of Colossus | 5999 | kapható! |
| Sims 2 Pets | 6499 | kapható! |
| Sims 2 Platinum | 6499 | kapható! |
| Tekken 5 Platinum | 5999 | kapható! |
| Tourist Trophy | 5999 | kapható! |
| Viewtiful Joe | 1999 | kapható! |
| Viewtiful Joe 2 | 2499 | kapható! |

## PSP

| | | |
|---|---|---|
| Call of Duty Roads to Victory | 11999 | kapható! |
| Burnout Dominator | 11999 | kapható! |
| Capcom Puzzle World | 7999 | kapható! |
| Daxter Platinum | 5999 | kapható! |
| Driver 1976 | 12998 | kapható! |
| F1 06 | 5999 | kapható! |
| FIFA 06 Platinum | 6499 | kapható! |
| FIFA 08 | 11999 | szeptember |
| Gangs of London | 5999 | kapható! |
| Grand Theft Auto Vice City Stories | 12998 | kapható! |
| Harry Potter A Főnix Rendje | 11999 | kapható! |
| Heatseeker | 8999 | kapható! |
| Hot Brain | 7499 | kapható! |
| L'ecsó | 12998 | kapható! |
| LocoRoco | 5999 | kapható! |
| Madden NFL 08 | 11999 | kapható! |
| NBA Live 08 | 11999 | szeptember |
| Pirates of The Carribbean 3 | 11999 | kapható! |
| PSP Film konvertáló program | 3998 | kapható! |
| Ratchet & Clank Size Matters | 13998 | kapható! |
| Sims 2 | 6499 | kapható! |
| Sims 2 Pets | 6499 | kapható! |
| Star Wars Battlefront 2 Platinum | 8999 | kapható! |
| Teenage Mutant Ninja Turtles | 11999 | kapható! |
| Tekken Dark Ressurection | 5999 | kapható! |
| Tiger Woods 08 | 11999 | kapható! |
| Transformers The Game | 13998 | kapható! |
| **PSP Slim / vékonyabb és TV-re is kapcsolható** | **47999** | **hitelre is!** |

## Nintendo Wii

| | | |
|---|---|---|
| Ant Bully | 7499 | kapható! |
| Call of Duty 3 | 14999 | kapható! |
| Driver Parallel Lines | 14999 | kapható! |
| FIFA 08 | 14999 | szeptember |
| Happy Feet / Táncoló Talpak | 14999 | kapható! |
| Harry Potter A Főnix Rendje | 14999 | kapható! |
| Madden NFL 08 | 14999 | szeptember |
| Mario Party 8 | 13998 | kapható! |
| Mario Strikers Charged Football | 13998 | kapható! |
| Medal of Honor Vanguard | 14999 | kapható! |
| Meet The Robinsons | 13998 | kapható! |
| NBA Live 08 | 14999 | szeptember |
| Need For Speed Carbon | 14999 | kapható! |
| Pirates of The Carribbean 3 | 13998 | kapható! |
| Prince of Persia Rival Swords | 15999 | kapható! |
| Rampage Total Destruction | 7499 | kapható! |
| Rayman Raving Rabbids | 16999 | kapható! |
| Red Steel | 16999 | kapható! |
| Resident Evil 4 Wii Edition | 13998 | kapható! |
| Shrek The Third | 14999 | kapható! |
| Sims 2 Pets | 14999 | kapható! |
| Spider-Man 3 | 14999 | kapható! |
| SSX Blur | 14999 | kapható! |
| Teenage Mutant Ninja Turtles | 16799 | kapható! |
| The Godfather Blackhand Edition | 14999 | kapható! |
| The Grim Adventures of Billy & Mandy | 10999 | kapható! |
| The Legend of Zelda : Twilight Princess | 16998 | kapható! |
| Tiger Woods 07 | 14999 | kapható! |
| Transfomers The Game | 14999 | kapható! |
| Wario Ware Smooth Moves | 14999 | kapható! |
| Wii Play+ Controller | 14999 | kapható! |
| Wing Island | 9998 | kapható! |
| **Nintendo Wii készülék + Wii Sports játék** | **kapható!** | **akciós!** |

mert játszani jó

## 576 üzletek

| | |
|---|---|
| • Árkád | 06 1 434 8076 |
| • Campona | 06 1 424 3424 |
| • Duna Plaza | 06 1 239 2858 |
| • Europark | 06 1 280 9585 |
| • Mammut II | 06 1 345 8076 |
| • Pólus Center | 06 1 419 4117 |
| • WestEnd | 06 1 238 7576 |
| • Győr Árkád | 06 96 555 049 |
| • Debrecen Plaza | 06 52 342 120 |
| • Kecskemét Malom | 06 76 328 119 |
| • Szeged Plaza | 06 62 468 978 |
| • Tatabánya Vértes Center | 06 34 801 440 |

## DS/GBA — NINTENDO DS. GAME BOY ADVANCE

| | | |
|---|---|---|
| 42 All Time Classic DS | 8999 | kapható! |
| Anno 1701 DS | 9998 | kapható! |
| Big Brain Academy DS | 8999 | kapható! |
| Bionicle Heroes DS | 4999 | kapható! |
| Brothers in Arms DS | 9998 | kapható! |
| Custom Robo Arena DS | 11999 | kapható! |
| Harry Potter A Főnix Rendje DS/GBA | 9998/9998 | kapható! |
| Hotel Dusk Room 215 DS | 11999 | kapható! |
| Madden NFL 08 DS | 11999 | kapható! |
| Magical Starsign DS | 11999 | kapható! |
| Mario Kart DS | 11999 | kapható! |
| Mario VS Donkey 2 March of the Minis DS | 11999 | kapható! |
| Metroid Prime Hunters DS | 11999 | kapható! |
| Need For Speed Carbon DS/GBA | 11999/9998 | kapható! |
| New Super Mario DS | 11999 | kapható! |
| Nintendogs Chihuahua DS | 11999 | kapható! |
| Nintendogs Dachshund DS | 11999 | kapható! |
| Nintendogs Dalmata DS | 11999 | kapható! |
| Nintendogs Labrador DS | 11999 | kapható! |
| Pirates of The Carribbean 3 DS | 9998 | kapható! |
| Pony Friends | 10499 | kapható! |
| Settlers DS | 10999 | kapható! |
| Shrek The Third DS | 8999 | július |
| Sim City DS | 9998 | kapható! |
| Sims 2 Pets (Házi kedvencek) DS/GBA | 11999/11999 | kapható! |
| Spider-Man 3 DS | 8999 | kapható! |
| Star Trek Tactical Assault | 4999 | kapható! |
| Starfox Command DS | 11999 | kapható! |
| Super Mario 64 DS | 11999 | kapható! |
| Teenage Mutant N.T. DS/GBA | 11999/8499 | kapható! |
| Touchmaster | 7499 | kapható! |
| Transfomers The Game DS | 8999 | júniustól |
| **DS Lite Gép három választható színben** | **akciós** | **kapható!** |

## XBOX 360

| | | |
|---|---|---|
| Bioshock | 15999 | kapható! |
| Bioshock Collector's Edition /+figura+térkép+fémdoboz+stb.. | 18999 | limitált! |
| Bioshock Steel Case / fém dobozos / | 16998 | limitált! |
| Call of Duty 3 | 7499 | hamarosan |
| Command & Conquer Tiberium Wars | 16998 | kapható! |
| Crackdown ***magyar nyelven*** + Halo 3 Multiplayer Demo | 15999 | kapható! |
| Dead Rising | 7999 | kapható! |
| Def Jam Icon | 16998 | kapható! |
| FIFA 08 - **ismét szinkronos!** | 8999 | kapható! |
| Fight Night Round 3 | 9998 | kapható! |
| Forza 2 Motorsport - **szinkronos !** | 16998 | kapható! |
| Gears of War | 16998 | kapható! |
| Half Life 2 Orange B. | 16998 | ősz |
| Halo 3 alap | 18999 | szept.26. |
| Halo 3 Collector's Edition /fémdob., extrákkal/ | 19999 | szept.26. |
| Harry Potter és A Főnix Rendje **szinkronos!** | 16998 | kapható! |
| Juiced 2 Hot Import Nights | 16998 | kapható! |
| Madden NFL 08 | 16998 | kapható! |
| Medal of Honor Airborne | 16998 | szeptember |
| Merceneries 2 World in Flames | 16998 | november |
| Moto GP 07 | 16998 | kapható! |
| Nascar 08 | 16998 | kapható! |
| NBA Live 08 | 16998 | szeptember |
| NHL 08 | 16998 | szeptember |
| Pirates of The Carribbean 3 | 16998 | kapható! |
| Project Gotham Racing 3 Classic | 8999 | kapható! |
| Project Gotham Racing 4 **magyar felirattal!** | 17999 | ősz |
| Skate | 16998 | kapható! |
| Spider-Man 3 | 16998 | kapható! |
| Table Tennis | 7999 | kapható! |
| Tenchu Z | 14999 | kapható! |
| The Transfomers The Game | 16998 | július |
| Tomb Raider Legend | 6499 | kapható! |
| Top Spin | 9998 | kapható! |
| Vampire Rain | 14999 | kapható! |
| Vigyázz, kész, szörf | 15999 | kapható! |
| **XBOX 360 Konzol Halo 3 Design / CSAK NÁLUNK /** | **104999** | **hitelre is!** |
| **XBOX 360 Elite /120GB, HDMI csatlakozó, stb.** | **114990** | **hitelre is!** |

Teljes választékunkat és előrendelési akcióinkat keresd webáruházunkban!

www.576.hu






07009

9 771417 929000